Roland®

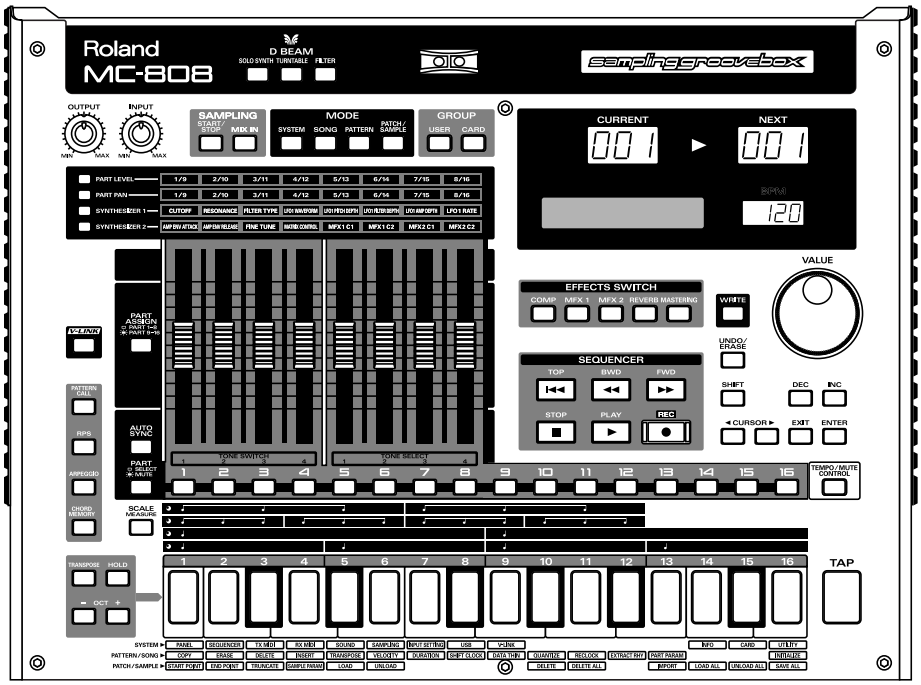
samplinggroovebox

MC-808

Manual del propietario

Gracias y felicidades por la adquisición de la unidad Roland MC-808 Sampling Groovebox.

Antes de usar esta unidad, lea detenidamente las secciones tituladas: "USO SEGURO DE LA UNIDAD" y "NOTAS IMPORTANTES" (p. 10-13). Estas secciones proporcionan información importante para el uso apropiado de la unidad. Además, para asegurarse de haber adquirido un buen conocimiento de cada característica proporcionada por su nueva unidad, es necesario que lea por completo este manual de usuario. Guarde este manual y téngalo a mano como guía de consulta rápida.



Convencionalismos utilizados en este manual

- Las palabras encerradas entre corechetes indican botones del panel.
- (p. **) indica una página de referencia.

* Las explicaciones de este manual incluyen ilustraciones que muestran lo que indica el display. Tenga en cuenta, no obstante, que su unidad puede incorporar nuevas versiones del sistema (e.j., incluir nuevos sonidos), asi que lo que usted ve actualmente en el display tal vez no coincida con lo que aparece en el manual.

Copyright © 2006 ROLAND CORPORATION

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida de ningún modo sin la autorización escrita de ROLAND CORPORATION.

For the USA

DECLARATION OF CONFORMITY
Compliance Information Statement

Model Name : MC-808
Type of Equipment : Sampling Groove Box
Responsible Party : Roland Corporation U.S.
Address : 5100 S. Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938
Telephone : (323) 890-3700

For the U.K.

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED
IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.
GREEN-AND-YELLOW: EARTH, BLUE: NEUTRAL, BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-AND-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol ⏚ or coloured GREEN or GREEN-AND-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

Países de la UE

CE

Este producto cumple con los requisitos de la normativa europea 89/336/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION
RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) This device may not cause harmful interference, and
(2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Este producto debe depositarse en el centro de reciclaje más cercano a su domicilio para su correcta eliminación.
No lo tire a la basura.

Informacion

Roland

Cuando necesite reparacion o servicio, llame a su servicio Roland autorizado mas cercano.

AFRICA

EGYPT
Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar A1 Askalany Street,
ARD E1 Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: 20-2-417-1828

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop(PTY)Ltd.
11 Melle St., Braamfontein,
Johannesbourg,
SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105
FAX: (011) 403 1234

Paul Bothner(PTY)Ltd.
Royal Cape Park, Unit 24
Londonderry Road, Ottery 7800
Cape Town, SOUTH AFRICA
TEL: (021) 799 4900

ASIA

CHINA
Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
5F. No.1500 Pingliang Road
Shanghai 200090, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
(BEIJING OFFICE)
10F. No.18 3 Section Anhuaxili
Chaoyang District Beijing
100011 CHINA
TEL: (010) 6426-5050

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
(GUANGZHOU OFFICE)
2/F., No.30 Si You Nan Er Jie Yi Xiang, Wu Yang Xin Cheng,
Guangzhou 510600, CHINA
TEL: (020) 8736-0428

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

Parsons Music Ltd.
8th Floor, Railway Plaza, 39 Chatham Road South, T.S.T,
Kowloon, HONG KONG
TEL: 2333 1863

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra
Mahalaxmi Flats Compound
Off. Dr. Edwin Moses Road,
Mumbai-400011, INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA
PT Citra IntiRama
J1. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA
Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA
Roland Asia Pacific Sdn. Bhd.
45-1, Block C2, Jalan PJU 1/39,
Dataran Prima, 47301 Petaling Jaya, Selangor, MALAYSIA
TEL: (03) 7805-3263

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
SWEE LEE MUSIC COMPANY PTE. LTD.
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3676

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N.Road Sec.2, Taipei,
TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
330 Soi Verng NakornKasem,
New Road, Sumpantawongse,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 224-8821

VIETNAM
SAIGON MUSIC DISTRIBUTOR (TAN DINH MUSIC)
138 Tran Quang Khai Street
Dist. 1, Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (08) 848-4068

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND
Roland Corporation Australia Pty.,Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA

For Australia
Tel: (02) 9982 8266
For New Zealand
Tel: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BARBADOS
A&B Music Supplies LTD
12 Webster Industrial Park
Wildey, St.Michael, Barbados
TEL: (246)430-1100

BRAZIL
Roland Brasil Ltda.
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

CHILE
Comercial Fancy II S.A.
Rut.: 96.919.420-1
Nataniel Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

COLOMBIA
Centro Musical Ltda.
Cra 43 B No 25 A 41 Bododega 9
Medellin, Colombia
TEL: (574)3812529

COSTA RICA
JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CURACAO
Zeelandia Music Center Inc.
Orionweg 30
Curacao, Netherland Antilles
TEL:(305)5926866

DOMINICAN REPUBLIC
Instrumentos Fernando Giraldez
Calle Proyecto Central No.3
Ens.La Esperilla
Santo Domingo,
Dominican Republic
TEL:(809) 683 0305

ECUADOR
Mas Musika
Rumichaca 822 y Zaruma
Guayaquil - Ecuador
TEL:(593-4)2302364

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final
Alameda Juan Pablo II,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

GUATEMALA
Casa Instrumental
Calzada Roosevelt 34-01,zona 11
Ciudad de Guatemala
Guatemala
TEL:(502) 599-2888

HONDURAS
Almacen Pajaro Azul S.A. de C.V.
BO.Paz Barahona
3 Ave.11 Calle S.O
San Pedro Sula, Honduras
TEL: (504) 553-2029

MARTINIQUE
Musique & Son
Z.I.Les Mangle
97232 Le Lamantin
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 426860

Gigamusic SARL
10 Rte De La Folie
97200 Fort De France
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 715222

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar de los Padres 01780 Mexico D.F. MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

NICARAGUA
Bansbach Instrumentos Musicales Nicaragua
Altamira D'Este Calle Principal de la Farmacia 5ta.Avenida
1 Cuadra al Lago.#503
Managua, Nicaragua
TEL: (505)277-2557

PANAMA
SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY
Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (595) 21 492147

PERU
Audionet
Distribuciones Musicales SAC
Juan Fanning 530
Miraflores
Lima - Peru
TEL: (511) 4461388

TRINIDAD
AMR Ltd
Ground Floor
Maritime Plaza
Barataria Trinidad W.I.
TEL: (868) 638 6385

URUGUAY
Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa 1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA
Instrumentos Musicales Allegro,C.A.
Av.las industrias edf.Guitar import
#7 zona Industrial de Turumo
Caracas, Venezuela
TEL: (212) 244-1122

EUROPE

AUSTRIA
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Austrian Office
Eduard-Bodem-Gasse 8,
A-6020 Innsbruck, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/FRANCE/ HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Central Europe N.V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel (Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

CZECH REP.
K-AUDIO
Kardasovska 626.
CZ-198 00 Praha 9,
CZECH REP.
TEL: (2) 666 10529

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 6200

FINLAND
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Elannontie 5
FIN-01510 Vantaa, FINLAND
TEL: (0)9 68 24 020

GERMANY
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844
Norderstedt, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGARY
Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area DEPO Pf.83
H-2046 Torokbalint,
HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
Roland Ireland
G2 Calmount Park, Calmount Avenue, Dublin 12
Republic of IRELAND
TEL: (01) 4294444

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY
Roland Scandinavia Avd.
Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLAND
MX MUSIC SP.Z.O.O.
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Roland Iberia, S.L.
Portugal Office
Cais das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465, Porto, PORTUGAL
TEL: 22 608 00 60

ROMANIA
FBS LINES
Piata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni,
ROMANIA
TEL: (266) 364 609

RUSSIA
MuTek
Dorozhnaya ul.3,korp.6
117 545 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 981-4967

SPAIN
Roland Iberia, S.L.
Paseo Garc a Faria, 33-35
08005 Barcelona SPAIN
TEL: 93 493 91 00

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (0)8 702 00 20

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo,
UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

MIDDLE EAST

BAHRAIN
Moon Stores
No.16, Bab Al Bahrain Avenue,
P.O.Box 247, Manama 304,
State of BAHRAIN
TEL: 17 211 005

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd.
17, Diagorou Street, Nicosia,
CYPRUS
TEL: (022) 66-9426

IRAN
MOCO INC.
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN
MUSIC HOUSE CO. LTD.
FREDDY FOR MUSIC
P. O. Box 922846
Amman 11192 JORDAN
TEL: (06) 5692696

KUWAIT
EASA HUSAIN AL-YOUSIFI & SONS CO.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

LEBANON
Chahine S.A.L.
Gerge Zeidan St., Chahine Bldg., Achrafieh, P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

OMAN
TALENTZ CENTRE L.L.C.
Malatan House No.1
Al Noor Street, Ruwi
SULTANATE OF OMAN
TEL: 2478 3443

QATAR
Al Emadi Co. (Badie Studio & Stores)
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA
aDawliah Universal Electronics APL
Corniche Road, Aldossary Bldg., 1st Floor, Alkhobar,
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA
Technical Light & Sound Center
Rawda, Abdul Qader Jazairi St.
Bldg. No. 21, P.O.BOX 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURKEY
ZUHAL DIS TICARET A.S.
Galip Dede Cad. No.37
Beyoglu - Istanbul / TURKEY
TEL: (0212) 249 85 10

U.A.E.
Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg., No. 14, Grand Floor, Dubai,
U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTH AMERICA

CANADA
Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.
(Toronto Office)
170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

As of December 10, 2005 (ROLAND)

* 0 4 1 2 6 2 1 2 - 0 1 *
04126212 '06-2-1N

Indice

A

AIFF 100, 133
All Part Mute 45
All Part On 45
Amp Env Attack 90, 94
Amp Env Decay 90, 94
Amp Env Release 90, 94
Amp Env Sustain 90, 94
Amp Level 90, 94
Arp Sync Mode (System) 119
Arpeggiator 53
Arpeggio Edit 55
Arpeggio style 53, 55
Audio file
  Importing 134
Audition
  Song 107
Auto Calculate Checksum 80
Auto Divide 112
Auto Sync 60
Auto Trigger Level (Sampling) 112
Auto Trigger Sw (Sampling) 112

B

Backing up
  User data 124
BPM 43–44, 106
BPM (Sample) 97
BPM Calc (Sample) 97
BPM Calculator 98
BPM Lock (System) 119

C

Canceling
  Recording 66
  USB communication 135
Card 124
Card Format 125
Card group 87
Card lock 19
Card protector 19
Category Lock 88
CC # 59
Channel Aftertouch (Microscope) 79
Checksum 80
Chord form
  Saving 56
  Selecting 56
Chord memory 56
Click 44
Clip indicator 113
CompactFlash card 18–19, 103
Compressor 62
Contrast 24
Control 59
Control Change (Microscope) 79
Controller section 20, 22
Copy
  Event 82
  Microscope 82
  Pattern 71
  Song 108
Copy Mode 71
Copy Times 71
Cord hook 16
Crd 87
Create Event 81
CSAM 87
Current display 42
Current part 48
Cursor 24
Cutoff 90, 94

D

D Beam controller 22, 58
D Beam Sens (System) 118
Data Thin 74
Default Mute 45
Delete
  Measure 72
  Pattern 72
  Sample 99
  Song 108
Delete All (Sample) 99
Delete Step (Song) 108
Dest Meas (Copy) 71
Dest Part (Extract Rhy) 77
Dest Pttern (Copy) 71
Device ID (System) 120
DIMM 103, 140
Display contrast 24
Driver
  Installation 136
Duration
  Arpeggio 54
  Pattern 73

E

Editing
  Events 80
  Microscope 79
  Patch 86
  Pattern 70
  Rhythm 92
  Sample 96
  Song 108
Editor 137
Effect processors 21
Effects 61
Envelope 86, 92
Erase
  Pattern 71
  Realtime Erase 66
Erase Event 81

Error messages 142
Event 79
  Copy 71, 82
  Data Thin 74
  Erase 71, 81
  Insert 81
  Move 82
  Shift Clock 74
  View switch 82
Exiting
  Storage mode 135
Ext Level L, R
  Mix In 57
  System 122
Ext Output Asgn
  Mix In 57
  System 122
Ext Reverb Send Level
  Mix In 57
  System 122
Ext Src Sel (System) 121
Extract Rhy (Pattern) 77

F

Factory reset 25, 126
Fader 23
Fader Motor Sw (System) 118
File 133, 135
File Type (System) 121
Filter 58–59
Filter Env Attack 90, 94
Filter Env Decay 90, 94
Filter Env Depth 94
Filter Env Release 90, 94
Filter Env Sustain 90, 94
Filter Type 90, 94
Fine Tune 90, 94
Folder 133, 135
Format 125
FWD (Loop mode) 98

G

Gap Time
  Sampling 113
  System 121
Gate Time
  Step recording 69
  TR-REC 67
Grid 53
Groove template 75
Groove template list 75
Ground terminal 16

H

Hold
  Note 48
  RPS 51

I

Import 100, 134
Info 124
Initialize
  CompactFlash 125
  Pattern 78
  Song 109
Input
  Mix In 57
  Sampling 112
Input effect 57, 62
Input setting (System) 122
Insert
  Event 81
  Measure 72
  Pattern 72
  Song 108
Insert Step (Song) 108
Install
  Driver 136
  Editor 137

K

Key repeat function 24
Key Shift (Part Param) 77
Keyboard pad 22, 48–49

L

LCD contrast 24
  System 118
Level
  Part 46
  Part Param 77
  Solo Synth 59
Level meter 57, 113
LFO 86
LFO Morphing Sw (System) 121
LFO1 Amp Depth 90, 94
LFO1 Filter Depth 90, 94
LFO1 Pitch Depth 94
LFO1 Rate 90, 94
LFO1 Waveform 90, 94
LOAD (Sample) 99
LOAD ALL (Sample) 100
Loop Mode
  Sample 98
  Sample Param 97
Low Frequency Oscillator 86

M

Master Key Shift (System) 121
Master Level (System) 121
Master Tune (System) 121
Mastering effect 64
Matrix Control 90, 94
Max
  Copy 71
  Erase 71
Measure 44
Memory 103, 140
Memory Info 124
Metronome 44
Metronome Level (System) 121
MFX 63
Microphone 113
Microscope 79
Microscope Utilities 82
MIDI 136
  Sync Output 119
MIDI mode 132, 136
Min
  Copy 71
  Erase 71
Mix 112
Mix-In 57
Mode 20
Motif 54
Motorized fader 22–23
Move Event (Microscope) 82
MR (Mute Remain) 45
Multi-effects 63
Mute
  All Part Mute 45
  All Part On 45
  Default Mute 45
  Mute Reverse 45
  Recording 69
  Solo 45
  Song 106
Mute Control (Microscope) 79
Mute Remain 45
Mute Reverse 45

N

NEXT display 42
Note (Microscope) 79
Note (Solo Synth) 59
Note Min, Max
  Copy 71
  Duration 73
  Erase 71
  Shift Clock 74
  Transpose 73
  Velocity 73
Note Number
  TR-REC 67
Note Type
  Step recording 69
  TR-REC 67

O

Oct Range 54
Octave shift 48
One-Shot (Loop mode) 98
Output Assign
  Compressor 62
  MFX 63
  Part Param 77
Output Gain (System) 121

P

Pad Velocity (System) 118
Pan
  Part 46
  Part Param 77
Panel (System) 118
Part 21
Part Level 46
Part Mute 45
Part Output Sel 51
Part Pan 46
Part Param
  Pattern 77
Pat 51, 59
Pat Bank 51, 59
Patch 21
  Editing 86
  Saving 91
  Selecting 87
Patch editing parameters 90
Patch Protect 126
Patch Remain
  System 121
Patch type 87, 92
Patch/Sample mode 85
Pattern 21
  Playing 42
  Saving 83
  Selecting 42

Pattern Call 49
Pattern mode 41
Pattern set
  Registering 49
  Saving 49
  Selecting 49
Pitch
  Transpose 73
Pitch Bend (Microscope) 79
Pitch Env Attack 90, 94
Pitch Env Decay 90, 94
Pitch Env Depth 90, 94
Playing
  Pattern 42
  Song 106
Poly Aftertouch (Microscope) 79
Power 18
Pre Sample (Sampling) 112
Pre Sample Time (System) 121
Program Change (Microscope) 79

Q

Qtz Reso (Realtime recording) 66
Qtz Timing (Realtime recording) 66
Quantize
  Pattern 75
  RPS 51

R

Random Modify 90, 94
Range 59
Range Lower 59
Range Upper 59
Realtime Erase 66
Realtime modify
  RPS 52
Realtime recording 65
Realtime transpose 47
Rec Beat
  Realtime recording 65
  Step recording 68
  Tempo/Mute recording 69
  TR-REC 67
Rec Count In
  Realtime recording 66
  Tempo/Mute recording 69
Rec Loop Rest
  Realtime recording 66
  Tempo/Mute recording 69
Rec Measure Length
  Realtime recording 65
  Step recording 68
  Tempo/Mute recording 69
  TR-REC 67
Rec Mode
  Realtime recording 66
Rec Velocity
  Realtime recording 66
  Step recording 68
  TR-REC 67
Reclock (Pattern) 76
Reclock Size 76
Recording
  Realtime recording 65
  Song 107
  Tempo/Mute 69
Recording Cancel 66
Recording method 65
Recording parameters
  Realtime recording 65
  Step recording 68
  TR-REC 67
Recovering
  User data 125
Redo 25
Registering
  Pattern set 49
  RPS set 50
Rehearsal 66
Remote Kbd Switch (System) 120
Repeat
  Key repeat function 24
  Turbo repeat function 24
Resampling 112
Resetting (Song) 106
Reso Limiter (System) 121
Resonance 90, 94
Restoring
  Factory settings 25
Rev (Loop mode) 98
Rev Send (Part Param) 77
Reverb 64
Reverb Level 90, 94
Reverb Send Lev
  Compressor 62
  MFX 63
Reverb Time 90, 94
Rev-One 98
Rhythm 92
Rhythm editing parameters 94
Rhythm Octave Sw (System) 121
Rhythm set 21
  Saving 95
  Selecting 92
Rhythm tone
  Selecting 93
Routing
  Effects 61

RPS 50–51
Hold 51
Realtime modify 52
Settings 51
RPS mixer 52
RPS Part 51
RPS set 50
Registering 50
Saving 52
Selecting 50
RPS Trig Qtz (System) 119
RPS Trigger Quantize 51
Rx Bank Select (System) 120
Rx Exclusive (System) 120
Rx MIDI (System) 120
Rx Prog Change (System) 120

S

Sample
Deleting 99
Dividing 114
Editing 96
Erasing 101
Loading 99–100
Saving 101–102
Start/End points 97
Truncate 97
Unloading 99
Sample Auto Load (System) 121
Sample Memory 103
Sample Param 97
Sample patch
Selecting 96
Sampler 21
Sampler section 20
Sampling 111–112
System 121
Volume 115
Sampling Len 112
Save All
Sample 101
Saving
Arpeggio style 55
Chord form 56
Patch 91
Pattern 83
Pattern set 49
Rhythm set 95
RPS set 52
Sample 102
Song 110
Scale 59
Selecting
Arpeggio style 53
Chord form 56
Mastering setting 64
Part to record 65
Pattern 42
Pattern set 49
Recording method 65
Reverb type 64
Rhythm set 92
Rhythm tone 93
RPS set 50
Sample patch 96
Song 106
Tone 89
Wave 93
Seq Out (Part Param) 77
Sequencer 29
Sequencer (System) 119
Sequencer Output Assign 77
Sequencer section 20, 22
Settings
Compressor 62
D Beam controller 59
Driver 136
MFX 63
MIDI 120
Mix In 57
RPS 51
Sample 97
System 118
Setup parameter
Pattern 43
Song 107
Shift Clock (Pattern) 74
Soft Through (System) 120
Solo 45, 112
Solo Synth 58–59
Solo with FX 112
Song 21
Editing 108
Playing 106
Recording 107
Saving 110
Song Loop Mode (System) 119
Song Mixer 109
Song mode 105
Song Play Mode (System) 119
Song Reset 106
Sound (System) 121
Sound generator section 20

Source From, End
Copy ... 71
Data Thin ... 74
Delete ... 72
Duration ... 73
Erase ... 71
Extract Rhy ... 77
Insert ... 72
Quantize ... 75
Shift Clock ... 74
Transpose ... 73
Velocity ... 73
Specifications ... 145
Src Note (Extract Rhy) ... 77
Src Part (Extract Rhy) ... 77
Start/End points (Sample) ... 97
Step recording ... 68
Stereo Switch (Sampling) ... 112
Stop Trigger (Sampling) ... 112
Storage mode ... 132–133
Exiting ... 135
Style (Arpeggio) ... 53
Sync Mode (System) ... 119
Sync Output (System) ... 119
System Exclusive (Microscope) ... 79
System exclusive data ... 80
System information ... 124
System mode ... 117

T

Tap ... 44
Tap Reso (System) ... 118
Tap Switch (System) ... 118
Template
Quantize ... 75
Template (Quantize) ... 75
Tempo ... 43–44
Tempo Change (Microscope) ... 79
Tempo/Mute recording ... 69
Thinning
Data Thin ... 74
Tick ... 31
Time Variant Amplifier ... 86, 92
Time Variant Filter ... 86, 92
Timing
Quantize ... 75
Timing (Quantize) ... 75
Timing scale ... 68
Tone ... 21
Tone Select ... 89
Tone Switch ... 89
Transpose ... 47
Pattern ... 73
Trigger Level (System) ... 121
Trim Sw (Sampling) ... 113
Trimming Switch (System) ... 121
Troubleshooting ... 143
TR-REC ... 67
Truncate ... 97
Turbo repeat function ... 24
Turntable ... 58–59
TVA ... 86, 92
TVF ... 86, 92
Tx Active Sens (System) ... 120
Tx Bank Select (System) ... 120
Tx Edit Data (System) ... 120
Tx MIDI (System) ... 120
Tx Patch Edit
System ... 120
Tx Prog Change (System) ... 120
Type ... 59
MFX ... 63
Quantize ... 75
Type (Turntable) ... 59

U

Undo ... 25
Unload (Sample) ... 99
Unload All (Sample) ... 101
USAM ... 87
USB
Canceling ... 135
System ... 122
USB MIDI driver ... 136
USB mode ... 132
USB Mode (System) ... 122
USB Storage (System) ... 122
USB-MIDI Thru (System) ... 122
User Area ... 103
User Backup ... 124
User group ... 87
User Restore ... 125
Usr ... 87
Utilities (Microscope) ... 82
Utility ... 126

V

Value
Data Thin 74
Duration 73
Shift Clock 74
Transpose 73
Velocity 73
Velocity
Pattern 73
Quantize 75
Step recording 69
TR-REC 67
Version 124
View Switch (Microscope) 82
Viewing
Measure 44
V-Link 127
V-Link (System) 123
Volume
Sampling 115

W

WAV 100, 133
Wave
Selecting 93
Wave Generator 86, 92
WG 86, 92

MEMO

Listado de formas de onda

No.	Name
001	MC SuperSawA
002	MC SuperSawB
003	MC SuperSawC
004	SuperSawSlwA
005	SuperSawSlwB
006	SuperSawSlwC
007	Trance Saw A
008	Trance Saw B
009	Trance Saw C
010	Alpha Rave
011	JUNO Rave
012	Blaster
013	Sync Sweep
014	TB Natural
015	TB303Saw HD
016	106 Saw HD
017	CustomSawAHD
018	JP8000 Saw
019	MG Reso Saw
020	MGSaw HD
021	Synth Saw
022	JP-8 Saw
023	P5Saw HD
024	P5 Saw
025	OB2Saw HD
026	OB Saw
027	Digital Saw
028	OSC Saw
029	OSC Reso Saw
030	Air Wave
031	DistTB Sqr
032	DistTBSqr Lp
033	TB Dst Sqr
034	TB303Sqr HD
035	TB Square 1
036	TB Square 2
037	JP-6 Square
038	MGSqr HD
039	MG Square
040	P5Sqr HD
041	P5 Square
042	OB2Sqr HD
043	CustomSquAHD
044	PureSqr1kHz
045	PureSqr440Hz
046	106 SubOscHD
047	JP8PLS25 HD
048	JP-8 Pulse
049	MG Pulse
050	260 Pulse
051	Frog Wave
052	FM Pulse
053	JP8000 PWM
054	JP8000 FBK
055	260 Sub OSC
056	MGTri HD
057	MG Triangle
058	ARPSin HD
059	Sine
060	PureSine1kHz
061	PureSin440Hz
062	700SynthBass
063	Mini Bs 1A
064	Mini Bs 1B
065	Mini Bs 1C
066	Syn Bass 1
067	Syn Bass 2
068	Syn Bass 3
069	Mini Bs 2
070	Mini Bs 2 Lp
071	MG Big Bass
072	Garage Bass
073	Delta Bass
074	Jungle Bass
075	SH-101 Bass
076	MC-202 Bass
077	Poly Bass
078	Organ Bass
079	Reso Bass 1A
080	Reso Bass 1B
081	Saw DistBass
082	FM Pluck Bs
083	HouseBass ff
084	Solid Bass
085	Fingered Bs
086	Stick Bass
087	P.Bass
088	Slap Bass
089	Bass Slide
090	FretlessSoft
091	Fretless Bs
092	AcBass2 f A
093	AcBass2 f B
094	AcBass2 f C
095	UprightBs
096	Piano EQ
097	Fat EP mp
098	Fat EP mf
099	Rhd Chd Menu
100	Rhd Maj 9th
101	Rhd Maj 11th
102	Rhd Min 11th
103	80's E.Piano
104	EP Mkl mf
105	Stage p A
106	Stage f A
107	Lo-Fi Wurly
108	Clavi
109	E.Organ 1
110	E.Organ 2
111	Full Stop
112	FM Club Org
113	Old Organ
114	Old Hous Org
115	Church Org
116	Tubular
117	Glockenspiel
118	Vibraphone
119	FantabellSub
120	DIGI Bell
121	Steel Dr
122	FM Mallet mf
123	Marimba
124	Balaphone
125	Kalimba
126	Soft NylonGt
127	Hard NylonGt
128	Clean TC
129	Funk Gt
130	Funk Gt Mute
131	D.MuteGt mp
132	DistGtrChord
133	CleanGtrCut
134	Gtr Trill
135	Gtr Cut
136	DistGtrRiff1
137	DistGtrRiff2
138	Wah Gtr Riff
139	GtrShtSlide
140	JV Strings
141	Tron Strings
142	JP Strings
143	OB Str 1A
144	OB Str 1B
145	OB Str 1C
146	Tremolo sfz
147	STR Attack
148	StrChord Maj
149	StrChord Min
150	VlnPizzicato
151	FemChoirOosA
152	FemChoirOosB
153	FemChoirOosC
154	Brass Sect A
155	Brass Sect B
156	Brass Sect C
157	BrsShortFall
158	PopBrsAtk A
159	PopBrsAtk B
160	PopBrsAtk C
161	Solo Trumpet
162	Mute Trumpet
163	Soft AltoSax
164	Blow Tnr Sax
165	Wild Tnr Sax
166	Sax Fx 1
167	Sax Fx 2
168	Afro Flute
169	Pure Flute
170	Tron Flute
171	Pan Flute
172	Flute Gliss
173	Flute FX
174	Shamisen
175	Sitar
176	Neat Hit1
177	Neat Hit2
178	Neat Hit3
179	Neat Hit4
180	Neat Hit5
181	Neat Hit6
182	Ambient Hit
183	Trance Hit
184	HeavyDistHit
185	Distorted 1
186	Distorted 2
187	Factory 1
188	Factory 2
189	Techno Chord
190	Soft Chord
191	Voco Chord 1
192	Voco Chord 2
193	Philly Hit
194	OrchPrc Hit
195	Machine 1
196	Machine 2
197	Scratch 1
198	Scratch 2
199	Scratch 3
200	Scratch 4
201	AliasScratch
202	V.Vinyl 1
203	V.Vinyl 2
204	Sliced
205	Sitar Gliss
206	One M
207	Two M
208	Three M
209	Four M
210	One F
211	Two F
212	Three F
213	Four F
214	Aha-Haha
215	Chi
216	Yeah
217	Put YourHand
218	Say What
219	What
220	Aah Formant
221	Eeh Formant
222	Iih Formant
223	Ooh Formant
224	Uuh Formant
225	MetalVoiceL1
226	MetalVoiceL2
227	MetalVoiceL3
228	Vox Kick 1
229	Vox Kick 2
230	VoxKickSweep
231	Vox Snare 1
232	Vox Snare 2
233	Vox Hihat 1
234	Vox Hihat 2
235	Vox Hihat 3
236	Vox Cymbal
237	AahVoice Maj
238	AahVoice Min
239	Auh Voice
240	Breath
241	Feedbackwave
242	Atmosphere
243	MG White Nz
244	MG Pink Nz
245	DigiAtkNoise
246	P5 Noise
247	106 Noise
248	Noise AGG
249	Noise TMBR
250	Noise GIS
251	ThroatWind
252	Metal Wind
253	FxDrum BD 1
254	FxDrum BD 2
255	FxDrum Snr 1
256	FxDrum Snr 2
257	FxDrum CHH 1
258	FxDrumCowBel
259	FxDrumNoize1
260	FxDrumNoize2
261	FxDrum Tom
262	FxDrum OHH 1
263	FxDrum OHH 2
264	MC808 FX 1
265	MC808 FX 2
266	MC808 FX 3
267	MC808 FX 4
268	MC808 FX 5
269	MC808 FX 6
270	MC808 FX 7
271	MC808 FX 8
272	Interfering1
273	Interfering2
274	Interfering3
275	Beep
276	SH2 S Zap 1
277	SH2 S Zap 2
278	SH2 S Zap 3
279	SH2 S Zap 4
280	SH2 S Zap 5
281	MG S Zap 1
282	MG S Zap 2
283	MG S Zap 3
284	SH2 U Zap 1
285	SH2 U Zap 2
286	SH2 U Zap 3
287	SH2 U Zap 4
288	SH2 U Zap 5
289	SH2 U Zap 6
290	OSC Perc 1
291	OSC Perc 2
292	MG U Zap 1
293	MG U Zap 2
294	MG U Zap 3
295	MG U Zap 4
296	MG Blip
297	Beam HiQ
298	MG Attack
299	MG Sweep
300	Space FX Swp
301	Water Drip
302	Explosion
303	Bomb Noise
304	Sea
305	Brush Noise
306	Space Noise
307	Scream
308	Jet Plane
309	Emergency
310	Buzzer
311	Insect
312	Tonality
313	Ring OSC
314	Reso FX
315	Construct.
316	Turbine
317	Applause
318	Thunderbolt
319	Dolphin Md
320	Disc Clap
321	Dist Clap
322	PD Clap
323	Old Clap
324	R8 Clap
325	TR909 Clap 1
326	TR909 Clap 2
327	TR808 Clap
328	TR707 Clap
329	Cheap Clap
330	Real Clap
331	Hip Clap
332	Group Clap
333	Clap Tail 1
334	Clap Tail 2
335	Funk Clap
336	Club Clap
337	R8 Cowbell
338	TR808Cowbell
339	CR78 Cowbell
340	R8 Hi Agogo
341	R8 LowAgogo
342	R8 HiCongaMt
343	R8 HiCongaOp
344	R8 LoCongaOp
345	Reg HiCng Mt
346	Reg HiCng Op
347	Reg LoCng Op
348	Reg HiBng Mt
349	Reg HiBng Op
350	Reg LoBng Op
351	TablaBayam 1
352	TablaBayam 2
353	TablaBayam 3
354	TablaBayam 4
355	TablaBayam 5
356	TablaBayam 6
357	TablaBayam 7
358	Udo
359	Udu Pot1 Hi
360	Udu Pot1 Slp
361	Cajon 1
362	Cajon 2
363	Cajon 3
364	Atwan Dom
365	Atwan Sak
366	Atwan Tac
367	Duff Sacduf
368	Hawen Tac
369	Magribi Dom
370	Twesat Hc1
371	Twesat Hc2
372	Twesat O
373	AfroDrum Rat
374	Chenchen
375	Op Pandeiro
376	Mt Pandeiro
377	Timpani
378	Tambourine1
379	Tambourine2
380	Tambourine3
381	Tambourine4
382	CR78 Tamb
383	CR78 Beat
384	Timbale Hi
385	Timbale Lo
386	808 Maracas
387	Maracas
388	R8 Shaker A
389	R8 Shaker B
390	R8 Cabasa
391	Triangle 1
392	Triangle 2
393	CR78 Guiro
394	Reg Guiro A
395	Reg Guiro B
396	Reg Guiro C
397	Whistle Shrt
398	Whistle
399	TR727Quijada
400	TR808 Claves
401	R8 ClavesCmp
402	Club FinSnap
403	Single Snap
404	Snap
405	MC808 Kick 1
406	MC808 Kick 2
407	MC808 Kick 3
408	MC808 Kick 4
409	MC808 Kick 5
410	MC808 Kick 6
411	MC808 Kick 7
412	MC808 Kick 8
413	MC808 Kick 9
414	MC808 Kick10
415	MC808 Kick11
416	MC808 Kick12
417	MC808 Kick13
418	MC808 Kick14
419	MC808 Kick15
420	MC808 Kick16
421	MC808 Kick17
422	MC808 Kick18
423	MC808 Kick19
424	MC808 Kick20
425	MC808 Kick21
426	MC808 Kick22
427	MC808 Kick23
428	MC808 Kick24
429	MC808 Kick25
430	MC808 Kick26
431	MC808 Kick27
432	MC808 Kick28
433	R&B Kick
434	LoBit Kick 1
435	LoBit Kick 2
436	PlasticKick1
437	PlasticKick2
438	TR909 Kick 1
439	TR909 Kick 2
440	TR909 Kick 3
441	TR909 Kick 4
442	AnalogKick 3
443	AnalogKick 4
444	AnalogKick 5
445	AnalogKick 6
446	AnalogKick 7
447	AnalogKick 8
448	AnalogKick 9
449	AnalogKick10
450	AnalogKick11
451	TR606 Dst BD
452	TR808 Kick
453	TR606 Kick
454	TR909 Kick 5
455	TR909 Kick 6
456	TR909 Kick 7
457	TR707 Kick 1
458	106 Kick 1
459	106 Kick 2
460	MC808Snare 1
461	MC808Snare 2
462	MC808Snare 3
463	MC808Snare 4
464	MC808Snare 5
465	MC808Snare 6
466	MC808Snare 7
467	MC808Snare 8
468	MC808Snare 9
469	MC808Snare10
470	MC808Snare11
471	MC808Snare12
472	MC808Snare13
473	MC808Snare14
474	MC808Snare15
475	MC808Snare16
476	MC808Snare17
477	MC808Snare18
478	MC808Snare19
479	MC808Snare20
480	MC808Snare21
481	MC808Snare22
482	MC808Snare23
483	MC808Snare24
484	MC808Snare25
485	MC808Snare26
486	MC808Snare27
487	MC808Snare28
488	Jngl Tiny SD
489	Tiny Snr 1
490	Phat Snare
491	HipHop SD
492	Analog Snr 1
493	Analog Snr 2
494	Analog Snr 3
495	Antigua Snr
496	Real Snare
497	TR909 SD 1
498	TR909 SD 2
499	TR909 SD 3
500	TR909 SD 4
501	TR909 SD 5
502	TR909 SD 6
503	TR909 DstSD
504	TR808 SD 1
505	TR808 SD 2
506	TR808 SD 3
507	TR808 SD 4
508	TR808 SD 5
509	TR808 SD 6
510	TR808 SD 7
511	TR606 SD 1
512	TR606 SD 2
513	106 SD1
514	106 SD2
515	Lite Snare
516	DanceHall SD
517	CR78 Snare
518	Sim Snare
519	Jngl Rim 1
520	Jngl Rim 2
521	R8 Snr
522	R8 Snr cmp
523	RegularSnrMP
524	RegularSnrMF
525	RegularSnr F
526	RegularSnrR1
527	RegularSnrR2
528	RegularSnrG2
529	RegularSnrG3
530	R&B RegSnr 1
531	R&B RegSnr 2
532	R&B RegSnrG1
533	Funk Snr
534	Picc. Hrd Sn
535	Picc. Rol Sn
536	R8 Brush Tap
537	R8 BrshSwill
538	R8 BrushRoll
539	SnareWithCym
540	TR909 Rim
541	TR808 Rim
542	R&B Rim 1
543	R&B Rim 2
544	Regular Rim
545	R8 Comp Rim
546	MC808 Tom 1
547	MC808 Tom 2
548	TR808 Tom
549	TR909 Tom
550	MC808 CHH 1
551	MC808 CHH 2
552	MC808 CHH 3
553	MC808 CHH 4
554	MC808 CHH 5
555	MC808 CHH 6
556	MC808 CHH 7
557	Regular CHH1
558	Regular CHH2
559	Bristol CHH
560	R8 Brush CHH
561	HipHop CHH
562	Comp CHH 1
563	Comp CHH 2
564	Lo-Fi CHH 1
565	Lo-Fi CHH 2
566	TR909 CHH 1
567	TR909 CHH 2
568	TR808 CHH 1
569	TR808 CHH 2
570	TR606 CHH 1
571	TR606 CHH 2
572	TR606 DstCHH
573	Lite CHH
574	CR78 CHH
575	DR55 CHH 1
576	Fx CHH 1
577	Fx CHH 2
578	Fx CHH 3
579	Fx CHH 4
580	Fx CHH 5
581	Fx CHH 6
582	MC808 PHH
583	Hip PHH
584	Pedal Hat
585	TR909 PHH 1
586	TR909 PHH 2
587	TR808 PHH 1
588	TR606 PHH 1
589	TR606 PHH 2
590	MC808 OHH 1
591	MC808 OHH 2
592	MC808 OHH 3
593	MC808 OHH 4
594	Regular OHH
595	HipHop OHH
596	Comp OHH
597	Lo-Fi OHH
598	TR909 OHH 1
599	TR909 OHH 2
600	TR808 OHH 1
601	TR808 OHH 2
602	TR606 OHH
603	Lite OHH
604	CR78 OHH
605	Fx OHH 1
606	Fx OHH 2
607	Fx OHH 3
608	Fx OHH 4
609	MC808 Clash1
610	MC808 Clash2
611	MC808 Clash3
612	MC808 Clash4
613	TR909 Crash
614	Asian Gong
615	RAMA Cymbal
616	Analog Cym
617	TR606 Cym
618	MC808 Ride 1
619	MC808 Ride 2
620	MC808 Ride 3
621	TR909 Ride
622	TR707 Ride

Características principales

Groovebox que unifica MIDI y audio

El MC-808 es una workstation que combina un sintetizador y un sampler en una unidad de producción de sonido, además de un secuenciador. Para ejectur la producción de una canción, esta unidad le proporciona todo lo que necesita.

Faders motorizados para una mayor manejabilidad

Las posiciones de los faders motorizados se guardan en tiempo real, previniedo que nunca le confundan durante la interpretación por discrepancias entre la posición de los faders y los valores actuales de los parámetros. Los faders además están dotados de sensibilidad al toque "touch sensitive", y pueden activarse para su uso automáticamente mediante el mero hecho de tocarlos.

Sintetizador de alta ejecución y sampler generador de sonido

El MC-808 incorpora el último generador de sonido de alta ejecución de Roland, que unifica MIDI y audio.

El sintetizador proporciona 896 patches y 128 conjuntos rítmicos basados en un conjunto de formas de onda creadas especialmente para el MC-808.

The high-performance sampler rivals dedicated units, and provides 6 different sampling modes that you can use as appropriate for different purposes. Además podrá samplear desde un entrada analógica exterior o resamplear mediante el generador interno de sonido.

La memoria se puede expandir mediante el módulo DIMM hasta 512 MB.

En combinación con los 4 MB de RAM interna (47 segundos de sampleo monaural), le proporciona un total de 516 MB de memoria de sample (102 minutos de sampleo monaural).

Patrones escogidos minuciosamente de artistas internacionales

Artistas de Norte América, Europa, Japón y de otros sitios proporcionan sus últimos patrones creados para la escena dance, con un total de 256 patrones catalogados por artista, cubriendo un rango de estilos que incluyen techno, trance, house, hip hop, y R&B.

Función de edición versátil mediante el uso de su ordenador

El MC-808 está diseñado para un uso intuitivo en las situaciones de directo. Además, viene acompañado de un sofware de edición para su ordenador que le permite editar sonidos y samplers detalladamente.

Proporcionamos un "Editor de Partes" que le permite mezclar los sonidos y dotar a sus patrones de una detallada perfeción, un "Editor de Patches" para crear sonidos, y un "Editor de Sample" para ejecutar un edición detallada de los samples. El Editor de Sample le permite ajustar fácilmente el loop (bucle), y podrá usar la función especial "Chop" para crear breakbeats mediante cortar la forma de onda, y otras funciones como es Normalize—all en la pantalla de su ordenador.

Efectos versátiles

Iniciará el proceso de mastering con un compresor estéreo de tres bandas, indispensable para la producción de música contemporánea, el MC-808 además proporciona dos unidades de MFX (47 tipos de multi-efectos), una reverb estéro de alta calidad, y dos ecualizadores de dos bandas que quedarán geniales en un bombo o en otros instrumentos rítmicos.

Un interface diseñado para una manipulación intuitiva

En relación a los faders motorizados , le permitirán unas ventajas nunca vistas en los directos, el panel proporciona una luz luminosa para indicar el estado de los parámetros controlados mediante estos faders, y una alta visibilidad gracias a los LEDs en segmentos de 7 para indicar sin ninguna duda los cambios en el patrón y el BPM actual.

Con los exclusivos controladores D Beam de Roland, podrá controlar varios parámetros con un simple movimiento de su mano por encima, el MC-808 le dota de un producto global de fácil comprensión y de uso sencillo.

Función V-LINK

V-LINK (V-LINK) es una función que le permite manipular reproducir música con material visual. Mediante el uso del equipo de video compatible con el sistemaV-LINK, efectos visuales se le pueden unir, para formar parte de elementos expresivos de una interpretación.

El MC-808 incrementa la funcionalidad del V-LINK, mediante el soporte EDIROL motion dive .tokyo console edition. Por supuesto, te permitirá fácilmente mezclar imágenes en sincronía con la música y controlar un gran rango de efectos, simplemente conectado un aparato complatible a la función V-LINK.

Contenidos

Características Principales 3

Contenidos 4

USO SEGURO DE LA UNIDAD 10

NOTAS IMPORTANTES 12

Dscripción del panel 14

Panel delantero 14
Panel trasero 16

Puesta a punto 17

Configuración del conexionado 17
Uso on/off de la Alimentación 18
Insertar/extraer las tarjetas CompactFlash 18

Una visión general del MC-808 20

Los cuatro modos del MC-808 20
La estructura básica del MC-808 20
Acerca de la sección del generador de sonido 20
La estructura de los sonidos 21
La sección del secuenciador 22
La sección de los controladores 22
Los faders motorizados 23
Guardar sus datos 23

Operaciones básicas del MC-808 24

Ajuste del contraste del display (LCD Contrast) 24
Modificar un valor 24
Modificación rápida de valores 24
Cancelar la acción previa (Undo/Redo) 25
Restauración de los ajustes de fábrica (Factory Reset) 25

Inicio Rápido 27

1. Escuchar los patrones 28

Seleccione y reproduzca un patrón 28

2. Creación de un patrón 29

2-0 Preparar un patrón vacío 29
2-1 Seleccionar un sonido (patch) 29
2-2 Uso de los sonidos del MC-808para crear un patrón 30
2-3 Configurar los efectos de cada parte 36
2-4 Ajuste el balance del volumen y pan de las partes 36
2-5 Añada el proceso final al patrón (Mastering) 37
2-6 Conectar patrones para hacer una canción 37
Otros: Uso de frases de audio para crear patrones 38
Otros: Creación de sonidos originales 39

3. Reproducir patrones 40

3-1 Escogiendo patrones en tiempo real 40
3-2 Añadir varios efectos al sonido 40

Modo Patrón 41

Reproducir patrones.....42

Seleccionar y tocar un patrón 42
- Operaciones básicas de reproducción 43
- Modificar el BPM (Tempo) 44
- Visionar los números de medida de un patrón 44
- Activar el metrónomo (click) on/off 44

Silenciar un patrón 45
- Silenciar una parte específica (Part Mute) 45
- Diferentes formas de silenciar 45

Uso de los faders motorizados para editar la configuración de los patrones 46
- Ajuste volumen de cada parte (Part Level) 46
- Ajuste del panorama (Part Pan) 46

Transportar durante la reproducción (Transportar en tiempo real) 47
- Use el dial VALUE o [INC] [DEC] 47
- Use las teclas pads 47

Uso de las teclas pads para generar sonidos 48
- Mantener la nota que toca (Hold) 48
- Modificar la tonalidad en unidad de octavas (Octave Shift) 48

Varias maneras de utilizar las teclas pads 49
- Uso de las teclas pads para renombrar patrones (Pattern Call) 49
- Uso de las teclas pads para tocar frases (RPS) 50
- Toque un acorde para reproducir un arpegio (Arpeggiator) 53
- Tocar un acorde presionando una única tecla (Chord Memory “Memoria de Acorde”) .. 56

Mix In 57
- Enviar el sonido a un aparato externo 57
- Ajuste de la configuración Mix In 57

Pase sus manos sobre el D Beam para variar el tono (D Beam controller) 58
- Editar la configuración de los controladores D Beam 59

Sincronización del tempo de un sample (muestra) con el tempo del patrón (Auto Sync) 60

Aplicar efectos 61

Ruteo de efectos 61

Efecto on/off 62
- Variar afinaciones usando el sonido de un aparato externo (Input Effect) 62
- Compresor 62
- Multi-efectos (MFX) 63
- Reverb 64
- Efectos del Mastering 64

Creación de un patrón original 65

Selección de un método de grabación 65

Grabación de su interpretación tal cual “as is” (Grabación en tiempo real) 65
- Proceso de grabación 65
- Practique mientras graba (Ensayo) 66
- Eliminar datos no deseados durante la grabación (Realtime Erase) 66
- Cancelación de la totalidad de la grabación (Cancelación de la grabación) 66

Uso de las teclas pads para grabar (TR-REC) 67
- Proceso de grabación 67

Grabación consecuticva de notas una por una (Grabación por pasos) 68
- Proceso de grabación 68

Grabación de la modificación de tempo y mute (Tempo/Mute Recording) 69

Edición de patrones (Pattern Edit) 70
Procedimiento básico para editar un patrón 70
Copiar una porción del patrón (COPY) 71
Eliminar datos de interpretación indeseados (ERASE) 71
Borrar medidas indeseadas (DELETE) 72
Insertar medida en blanco (INSERT) 72
Transporte de afinación (TRANSPOSE) 73
Modificar la velocidad de las notas (VELOCITY) 73
Modificar la amplitud de nota (DURATION) 73
Lograr ligeras variaciones en la duración (SHIFT CLOCK) 74
Suprimir datos innecesarios (DATA THIN) 74
Corregir la duración de un patrón (QUANTIZE) 75
Reconvertir la duración de un patrón (RECLOCK) 76
Mover datos de unanota de un número específico a otra parte (EXTRACT RHY) 77
Configuración de los parámetros de parte (PART PARAM) 77
Reiniciar un patrón (INITIALIZE) 78
Editar un patrón al detalle (Microscopio) 79
Eventos editables usando el Microscopio 79
Editar eventos grabados 80
Insertar un evento (Create Event) 81
Eliminar un evento (Erase Event) 81
Utilidades del Microscopio 82
Especificar los tipos de eventos a visionar (View Switch) 82
Mover un evento (Move Event) 82
Copiar un evento (Copy) 82
Pegar un evento (Paste) 82

Guardar un patrón 83

Modo Patch/Muestra 85

Editar patches (Patch Edit) 86

Cómo está organizado un patch..... 86
Cómo se organiza un “tone” 86
Seleccionar un patch..... 87
Tipos de patch..... 87
Seleccionar un patch 87
Selección de patches por categorías (Category Lock)..... 88
Procedimiento de edición de patches..... 89
Consejos para editar patches..... 89
Seleccionar los tonos que sonarán (TONE SWITCH)..... 89
Uso de los faders motorizados para editar un patch..... 89
Guardar un patch 91

Editar sonidos rítmicos (Rhythm Edit) 92

Cómo están organizados los instrumentos de percusión..... 92
Proceso de edición del Ritmo 92
Seleccionar un conjunto rítmico..... 92
Seleccione la onda(s) que sonarán 93
Uso de los faders para editar..... 93
Guardar un conjunto rítmico..... 95

Editar una muestra (Sample Edit) 96

Seleccione un patch de sample..... 96
Tipos de patch de sample 96
Seleccione un patch de sample..... 96
Configurar los puntos de inicio/final del sample 97
Eliminar porciones no deseadas de un sample (Truncate)..... 97
Configuración del sample (SAMPLE PARAM) 97
Especificar cómo se reproducirá n sample (Loop Mode)..... 98
Calcular el BPM de un sample (BPM Calculator) 98
Lectura de un sample (LOAD) 99
Descargar un sample (UNLOAD)..... 99
Borrar a sample (DELETE)..... 99
Borrar todos los samples (DELETE ALL) 99
Importar datos WAV/AIFF (IMPORT)..... 100
Cargar todos los samples (LOAD ALL)..... 100
Eliminar todos los samples (UNLOAD ALL) 101
Guardar todos los samples (SAVE ALL) 101

Guardar un sample 102

Relación de los localizadores de los samples almacenados 103

Modo Canción 105

Reproducir canciones 106

Reproducir una canción..... 106
Operaciones básicas de reproducción..... 106
Recinicio de la Canción 106
Seleccionar una canción a reproducir 106
Modificar el BPM o mute status..... 106

Grabar una canción 107

Proceso de grabación..... 107
Editar los parámetros del setup 107

Editar canciones (Song Edit) 108

Copiar una canción (COPY) 108
Eliminar un paso (DELETE STEP)..... 108
Insertar un paso (INSERT STEP) 108
Reinicializar una canción (INITIALIZE)..... 109
Mezclador de Canción (SONG MIXER)..... 109

Guardar una canción 110

Samplear 111

Procedimiento de sampleo 112

Modo Sistema 117

Modo Sistema.....118

Cómo configurar las funciones del sistema..... 118
Configuración de los controles de panel y de la pantalla (PANEL)..... 118
Configuración relacionada con la operación del secuenciador (SEQUENCER)..... 119
Configuración relacionada con la la transmisión MIDI (Tx MIDI)..... 120
Configuración relacionada con la recepción MIDI (Rx MIDI)..... 120
Configuración relacionada con la afinación y de cómo se produce el sonido (SOUND). 121
Configuración relacionada con el sampleo (SAMPLING)..... 121
Configuración relacionada con la entrada de una fuente (INPUT SETTING)..... 122
Configuración relacionada con to el modo USB (USB) 122
Configuración relacionada con el V-LINK (V-LINK)..... 123
Observar la información del sistema (INFO) 124
Configuración relacionada con la tarjeta CompactFlash (CARD)..... 124
Copias de seguridad “Back up” de los datos de usuario (User Backup)..... 124
Recuperar los datos de usuarios guardados mediante el back-up (User Restore)..... 125
Inicializar una tarjeta CompactFlash (Card Format) 125
Ejecutar un Reset de fábrica (UTILITY) 126
Proteger bancos de patch individualmente (UTILITY) 126

V-LINK 127

Sobre el V-LINK 128

Qué es el V-LINK? 128
Ejemplos de Conexionados 128
Uso del V-LINK 129

Conectar el MC-808 a un ordenador 131

Conectar a su ordenador vía USB (USB mode) 132

Sobre las finciones USB 132
Escoger el "Storage mode" y el "MIDI mode" 132
Transferir archivos a/desde su ordenador (Storage mode) 133
Precauciones a considerar con carpetas y archivos 133
Conexiones 133
Especificar el destino de la conexión 134
Importar archivos de audio 134
Precauciones a considerar con los archivos y carpetas 135
Salir del modo Storage 135
Cancelar la comunicación USB 135
Intercambio de mensajes MIDI con su ordenador (MIDI mode) 136
Instalación del Driver y sus configuraciones 136

Uso del editor del MC-808 137

Instalación del editor del MC-808 en su ordenador 137
Realizar las conexiones 137
Requerimientos del sistema para el editor MC-808 137
Requerimientos del sistema (Windows) 137
Requerimientos del sistema (Mac OS) 137

Apéndice 139

Expandir la memoria 140

Precacuciones al expandir la memoria 140
Cómo expandir la memoria 140
Extraer la memoria 141
Chequeo de la instalación de la memoria 141

Mensajes de Error 142

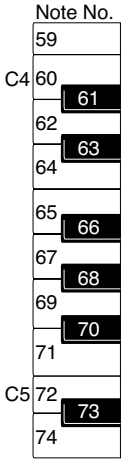
Solución de problemas 143

Especificaciones 145

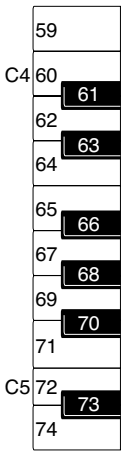
Índice 147

Listado de set de ritmos

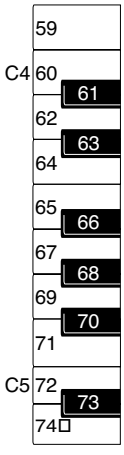
UserA



001 TR-909 Kit 1	004 TR-909 Kit 4	007 ClubKids	010 Keens` Kit	013 Carbon Kit 3	016 Euro Kit 2
PlasticKick1	TR909 Kick 4	TR909 Kick 4	PlasticKick1	PlasticKik2*	AnalogKick10
TR909 Kick 1	TR909 Kick 5	AnalogKick10	TR909 Kick 2	AnalogKik11*	AnalogKick9*
TR909 Kick 7	TR909 Kick 6	MC808 Kick14	TR909 Kick 2	AnalogKik11*	AnalogKick11
TR909 SD 1	TR909 SD 4	TR909 SD 1	Old Clap	Analog Snr 2	TR909 SD 1
TR909 SD 2	TR909 SD 5	TR909 SD 3	MC808Snare24	TR909 SD 2	TR909 SD 3
TR909 SD 3	TR909 SD 6	MC808Snare11	TR909 SD 3	TR808 SD 2	TR808 SD 5
TR909 Rim	TR909 Rim	TR808 Rim	TR808 Rim	Club Clap *	Cajon 2 *
TR909 Clap 1	TR909 Clap 2	Cheap Clap*	Old Clap	R8 Clap	TR808 Clap
TR909 Tom	TR909 Tom	Sim Snare	Vox Hihat 1	Cajon 1	Tambourine1
TR909 Tom	TR909 Tom	808 Maracas	Vox Hihat 2	Cajon 1	Maracas
TR909 Tom	TR909 DstSD	Maracas	TR909 Tom	R8 Comp Rim	R8 Shaker A
TR909 CHH 1	TR909 CHH 2	DR55 CHH 1	Regular CHH1	MC808 OHH 4	TR909 OHH 2
TR909 PHH 2	TR909 PHH 2	TR808 PHH 1	Regular CHH2	TR808 PHH 1	TR909 PHH 2
TR909 OHH 2	TR909 OHH 2	TR808 OHH 2*	Regular OHH	MC808 OHH 4	TR909 OHH 2
TR909 Crash	TR909 Crash	Analog Cym	TR909 Crash	HipHop OHH	TR808 OHH 1*
TR909 Ride	TR909 Ride	Analog Cym	TR909 Ride	MC808 Ride 3	TR707 Ride *



002 TR-909 Kit 2	005 TR-808 Kit 1	008 Floor Kit	011 Carbon Kit 1	014 Carbon Kit 4	017 Euro Kit 3
AnalogKick 6	TR808 Kick	MC808 Kick 8	AnalogKick10	MC808Kick17*	TR909 Kick 1
AnalogKick 7	TR808 Kick	AnalogKick *	AnalogKick 9	PlasticKik2*	TR909 Kick 4
AnalogKick 8	TR808 Kick	PlasticKick2	AnalogKick11	AnalogKik11*	TR909 Kick 7
Analog Snr 1	TR808 SD 2	MC808Snare25	TR909 SD 1	Analog Snr 2	MC808Snare 6
Analog Snr 2	TR808 SD 4	MC808Snare27	TR909 SD 3	TR909 SD 2	Clap Tail 1
Analog Snr 3	TR808 SD 5	MC808Snar28*	TR808 SD 5	TR808 SD 2 *	TR909 SD 3
TR909 Rim	TR808 Rim	TR909 Rim	R&B Rim 1 *	Club Clap *	TR808 Rim
TR909 Clap 2	TR808 Clap	Clap Tail 1	TR808 Clap	Disc Clap	Hip Clap
TR909 Tom	TR808 Tom	R8 Shaker A	R&B Rim 2	Tambourine1	TR909 Tom
TR909 Tom	TR808 Tom	Scream	R&B Rim 1	Maracas	TR909 Tom
TR909 Tom	TR808 Tom	Jet Plane	Regular Rim	R8 Shaker A	TR909 Tom
TR909 CHH 1	TR808 CHH 1	TR909 CHH 1	TR909 OHH 2	TR909 CHH 1	TR909 CHH 1
TR909 PHH 1	TR808 CHH 2	TR909 PHH 1	TR909 PHH 2	TR909 PHH 2	TR909 PHH 2
TR909 OHH 1	TR808 OHH 1	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2
TR909 Crash	TR606 Cym	TR909 Crash	TR808 OHH 1	HipHop OHH	TR909 Crash
TR909 Ride	TR606 Cym	TR909 Ride	TR707 Ride	TR909 Crash	TR909 Ride



003 TR-909 Kit 3	006 TR-808 Kit 2	009 GermanDance	012 Carbon Kit 2	015 Euro Kit 1	018 Euro Kit 4
TR909 Kick 1	TR808 Kick	MC808Kick13*	AnalogKik10*	AnalogKick 8	AnalogKick 5
TR909 Kick 2	TR808 Kick	MC808Kick17*	AnalogKick9*	AnalogKick 6	AnalogKick 6
TR909 Kick 3	TR808 Kick	TR909 Kick 5	AnalogKik11*	AnalogKick 7	TR909 Kick 7
TR909 SD 1	TR808 SD 1	TR909 SD 1 *	TR909 SD 1	Analog Snr 2	MC808Snare28
TR909 SD 2	TR808 SD 2	TR808 SD 3 *	TR909 SD 3	Analog Snr 3	Disc Clap
TR909 SD 3	TR808 SD 3	Club Clap *	TR808 SD 5	Analog Snr 1	TR909 SD 3
TR909 Rim	TR808 Rim	R8ClavesCmp*	SnareWithCy*	Picc. RolSn*	TR909 Rim
TR909 Clap 2	TR808 Clap	TR909 Clap 1	TR909 Clap 1	Dist Clap	Hip Clap
TR909 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	Tiny Snr 1	R8 Shaker A	TR909 Tom
TR909 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	Tiny Snr 1	Factory 1	TR909 Tom
TR909 Tom	TR808Cowbell	TR808 Tom	Regular Rim	Neat Hit3	TR909 Tom
TR909 CHH 1	TR808 CHH 1	TR909 CHH 1*	TR909 OHH 2	TR909 CHH 2	Regular CHH1
TR909 PHH 1	TR808 PHH 1	TR909 PHH 1*	TR909 PHH 2	TR909 PHH 2	TR909 PHH 2
TR909 OHH 1	TR808 OHH 1	TR909 OHH 1*	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2
TR909 Crash	TR606 Cym	TR909 Crash*	TR808 OHH 1	TR909 Crash*	TR909 Crash
TR909 Ride	TR808 OHH 2	TR707 Ride *	TR707 Ride	TR909 Ride *	TR909 Ride

Listado de set de ritmos

Note No.	019 Euro Kit 5	022 ClubhouseKit	025 UK ClubKit 2	028 UK ClubKit 5	031 JB ClubKit 3	034 RUFF Kit
59	AnalogKick3*	LoBit Kick1*	LoBit Kick1*	TR909 Kick5*	TR808 Kick *	TR909 Kick 3
C4 60	AnalogKick9*	MC808Kick18*	TR909 Kick4*	PlasticKik2*	TR808 Kick *	MC808 Kick26
61	AnalogKick6*	TR909 Kick4*	106 Kick 1 *	TR707 Kick1*	TR808 Kick	AnalogKick 4
62	TR909 SD 2 *	106 SD2 *	TR808 SD 1 *	Analog Snr2*	TR808 SD 6	MC808Snare15
63	TR909 SD 4	TR909 SD 2 *	Lite Snare *	TR808 SD 6 *	TR606 SD 2 *	106 SD2
64	TR808 SD 6	MC808Snar17*	R8 Snr *	TR909 SD 1 *	CR78 Snare *	MC808Snare17
65	Cajon 2 *	MG Blip *	Regular Rim*	R8ClavesCmp*	TR808 Rim	Regular Rim
66	TR909 Clap 1	R8 Clap *	TR909 Clap1*	Clap Tail 1*	TR808 Clap	Dist Clap
67	Tambourine1	R8HiCongaOp*	MC808 Tom 1*	CR78 Cowbel*	CR78 Cowbell	Tambourine1
68	Explosion	RegHiBng Op*	Timbale Hi *	SH2 U Zap 4*	OSC Perc 1	TablaBayam 6
69	R8 Shaker A	Cajon 1 *	ClubFinSnap*	Tambourine1*	CR78 Cowbell	Atwan Dom
70	TR909 OHH 2	MC808 CHH 1*	TR909 PHH 1*	Chi *	TR808 CHH 1	Comp CHH 1
71	TR909 PHH 2	MC808 OHH 1*	TR909 PHH 1*	Chi :	TR808 PHH 1	TR909 PHH 1
C5 72	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2*	106 Noise *	TR909 OHH 1:	TR808 OHH 1	TR909 OHH 2
73	TR909 Crash	MC808 Clash2	TR909 Crash*	MC808Clash2*	TR606 Cym	TR909 Crash
74	TR707 Ride *	TR909 Ride	TR909 Ride *	TR909 Ride *	TR808 OHH 2	Analog Cym

	020 Nordic Dance	023 Spanking Kit	026 UK ClubKit 3	029 JB ClubKit 1	032 JB ClubKit 4	035 ShotVoiceKit
59	TR909 Kick 5	MG Attack *	MC808 Kick1*	PlasticKik1*	MC808Kick12*	One M
C4 60	AnalogKick10	MC808 Kick2*	R&B Kick *	PlasticKik2*	TR808 Kick *	Two M
61	PlasticKick2	PlasticKik2*	MC808Kick13*	TR909 Kick2*	TR606 Kick	Three M
62	TR909 SD 3	MC808Snar13*	MC808Snar26*	TR808 SD 2 *	TR909 SD 5	Four M
63	TR909 SD 3	MC808Snar11*	Phat Snare *	Lite Snare *	TR808 SD 6	One F
64	TR909 SD 6	MC808Snar27*	Tiny Snr 1 *	TR909 DstSD*	TR808 SD 1 *	Two F
65	R&B Rim 2	R&B Rim 2	R&B Rim 1 *	R&B Rim 1 *	TR909 Rim *	Three F
66	TR909 Clap1*	Funk Clap	TR707 Clap *	Dist Clap *	R8 Clap *	Four F
67	R8 Shaker A	TR808 Tom	R8 Shaker A*	MC808 Tom 2*	Timbale Lo *	Aha-Haha
68	R8 Shaker B	808 Maracas	TR808 Claves	TR808Claves*	Timbale Hi *	Chi
69	Clap Tail 1	TR808Cowbell	WhistleShrt*	R8 Cabasa *	Funk Clap *	Yeah
70	MC808 CHH 6	CR78 CHH	R8 Brush CHH	TR808 CHH 2	TR909 CHH 2	Put YourHand
71	Hip PHH	MC808 CHH 5	R8 Brush CHH	Hip PHH *	Lite OHH	Say What
C5 72	TR909 OHH 2	Fx OHH 1	Regular OHH*	Fx OHH 3	TR909 OHH 2	What
73	TR909 Crash	MC808 Ride 2	MC808Clash4*	Asian Gong *	TR707 Ride	Aah Formant
74	TR909 Ride	MC808Clash1*	TR606 Cym *	TR909 Ride	Analog Cym	Eeh Formant

	021 Sonic Kit	024 UK ClubKit 1	027 UK ClubKit 4	030 JB ClubKit 2	033 JB ClubKit 5	036 HPF Cym&Ride
59	AnalogKick11	MC808Kick 1*	TR909 Kick5*	TR808 Kick	MC808Kick17*	TR707 Ride
C4 60	MC808 Kick17	TR909Kick 7*	MC808Snare5*	TR808 Kick *	PlasticKik2*	TR909 Ride
61	TR909 Kick 1	TR707Kick 1*	MC808Kick27*	MC808Kick16*	AnalogKick 7	TR909 Ride
62	TR909 SD 3	TR909 SD 2 *	TR606 SD 2 *	R8BrushRoll*	Lite Snare *	TR707 Ride
63	TR808 Tom *	Tiny Snr 1 *	TR808 SD 3 *	R8BrshSwill*	Sim Snare *	MC808 Clash1
64	Disc Clap	TR909 DstSD*	Lite Snare *	RegularSnrR2	RegularSnrG*	TR909 Ride
65	TR808 Rim *	R&B Rim 1 *	R&B Rim 1 *	TR808 Rim	R&B Rim 1 *	TR909 Ride
66	TR909 Clap 1	TR909 Clap1*	Cheap Clap *	Club Clap *	Dist Clap *	TR909 Ride
67	Disc Clap	MC808 Tom 1*	Timbale Lo	Udu Pot1 Hi	TR909 Tom *	MC808 Ride 2
68	Clap Tail 1	Fx CHH 6 *	MC808 Tom 2*	Beam HiQ	Fx CHH 6 *	MC808 Ride 3
69	Factory 1	TR808Claves*	TR808Claves*	MC808 FX 2 *	MC808 Tom 2*	TR909 Ride
70	TR909 CHH 2	TR808 CHH 2	TR909 PHH 2	MC808 CHH 7	RegularCHH1*	TR707 Ride
71	TR606 PHH 2	TR808 CHH 2	TR909 PHH 2	MC808 PHH	TR606 CHH 1	MC808 OHH 2
C5 72	TR909 OHH 2	Fx OHH 4	TR808 OHH 2*	MC808 OHH 4	Fx OHH 2 *	MC808 Clash2
73	TR909 Crash	MC808Clash2*	MC808Ride 2*	MC808 Clash4	TR909 Crash	TR606 Cym
74	TR707 Ride	TR909 Ride *	TR707 Ride *	MC808 Ride 2	TR707 Ride *	TR909 Crash

Note No.	037 HPF Hit&Noiz	040 Nu Tekhouse	043 Tribe Kit	046 Electrc Kit	049 Machine Kit2	052 80's Kit 2
59	TR808 Kick	MC808Kick 7*	MC808 Kick 9	TR909 Kick 3	AnalogKik10*	PlasticKick2
C4 60	TR606 Kick	MC808Kick11*	MC808 Kick 2	AnalogKick10	TR909 Kick7*	AnalogKick10
61	Reg Guiro C	MC808Kick13*	MC808 Kick 1	AnalogKick 3	MC808 Kick2*	PlasticKick1
62	Uuh Formant	Hip Clap *	MC808Snare21	TR909 SD 4	MC808Snare9*	TR808 SD 5 *
63	Interfering1	TR909 SD 5 *	106 SD1	Analog Snr 1	Analog Snr1*	TR808 SD 3 *
64	Neat Hit1	MC808Snae23*	TR909 SD 3	TR909 SD 6	MC808Snare7*	TR808 SD 7 *
65	Neat Hit2	SH2 U Zap 6*	TR909 Rim	R&B Rim 1	R8 Comp Rim	TR808 Rim
66	Neat Hit2	TR909 Clap1*	Clap Tail 2	TR909 Clap1*	TR909 Clap 2	TR808 Clap
67	Neat Hit2	MC808Snar10*	Reg HiCng Mt	R8 ShakerA	TR808 Tom	TR808Cowbell
68	R8 ClavesCmp	MC808Snare7*	Reg LoCng Op	R8 Shaker B	TR808 Tom	MG U Zap 2
69	Club FinSnap	Maracas *	Tambourine4	Old Clap	TR808 Tom	Beam HiQ
70	MC808 CHH 7	TR909 CHH 1*	TR909 CHH 1	CR78 CHH	MC808 CHH 4	TR808 CHH 1
71	Pedal Hat	Fx CHH 1 *	TR909 PHH 1	TR909 PHH 1	MC808 OHH 1	CR78 CHH
C5 72	Triangle 1	TR909 OHH 2*	TR909 OHH 2	CR78 OHH *	MC808 OHH 2	TR606 OHH
73	MG U Zap 4	TR909 Crash*	TR909 Crash	Analog Cym	TR909 Crash*	TR606 OHH
74	DistGtrRiff2	TR707 Ride *	TR909 Ride	TR606 Cym	TR707 Ride	TR909 Ride

	038 HPF BDAttack	041 Tek Kit 1	044 House Kit	047 Yellow Kit	050 Machine Kit3	053 80's Kit 3
59	MC808 Kick19	TR808 Kick *	MC808 Kick 5	TR808 Kick	LoBit Kic 1*	106 Kick 1
C4 60	MC808 Kick20	TR606 Ds BD*	AnalogKick10	AnalogKick 3	TR707 Kick 1	106 Kick 2
61	MC808 Kick21	TR808 Kick *	TR808 Kick	TR606 Kick	MC808 Kick17	LoBit Kick 1
62	MC808 Kick22	TR808 SD 1 *	TR606 SD 1	106 SD1	MC808Snare 9	106 SD1
63	Group Clap	TR808 SD 2 *	HipHop SD	TR606 SD 1	MC808Snare11	106 SD2
64	MC808 Kick24	TR808 SD 3 *	RegularSnr *	TR808 SD 1	MC808Snare17	TR909 SD 5
65	MC808 Kick25	TR808 Rim *	TR909 Rim	MG S Zap 3 *	Emergency	TR808 Rim
66	TR707 Kick 1	TR808 Clap *	TR909 Clap 1	Real Clap	TR707 Clap	TR808 Clap
67	MC808 Kick28	TR808 Tom	MC808 Tom 1	VoxKickSweep	MG S Zap 1	TR808Cowbell
68	SnareWithCym	TR808 Tom	MC808 Tom 1	VoxKickSweep	MG S Zap 2	MG U Zap 2
69	LoBit Kick 2	TR808 Claves	MC808 Tom 1	FxDrum Snr 2	MG S Zap 3	MG Attack
70	Twesat Hc2	TR606 CHH 1	Pedal Hat	TR808 OHH 1	Lo-Fi CHH 1	TR808 CHH 1
71	PlasticKick2	TR606 PHH 1	Fx OHH 1	TR808 PHH 1	Lo-Fi CHH 2	CR78 CHH
C5 72	TR909 Kick 4	TR606 OHH	Fx OHH 4	TR808 OHH 2	Lo-Fi OHH	TR606 OHH
73	TR909 Kick 2	TR606 Cym	MC808 Clash3	TR606 Cym	Space FX Swp	TR606 OHH
74	TR909 Kick 3	TR909 Ride	Analog Cym	Analog Cym	Bomb Noise	TR909 Ride

	039 HPF RY Kit	042 Tek Kit 2	045 Retro Kit 2	048 Machine Kit1	051 80's Kit 1	054 Retro Kit 1
59	MC808 Kick20	TR808 Kick	TR707 Kick 1	MC808Kick13*	PlasticKick1	MC808Kick17*
C4 60	LoBit Kick 1	TR909 Kick 1	MC808 Kick17	MC808Kick17*	PlasticKick2	PlasticKick2
61	MC808 Kick19	AnalogKick10	MC808 Kick22	TR707Kick 1*	AnalogKick 5	AnalogKik10*
62	TR909 SD 6	TR909 SD 1	R8 Snr *	106 SD2 *	MC808Snare 4	DanceHallSD*
63	TR808 SD 2	TR808 SD 4	RegularSnr *	106 SD1 *	Analog Snr 3	Lite Snare *
64	DanceHall SD	TR909 SD 3	Sim Snare	DanceHallSD*	Analog Snr 1	RegularSnr *
65	TR909 Rim	Snap *	TR808 Rim	TR808 Rim	R&B Rim 2	TR808 Rim
66	Old Clap	TR909 Clap 1	TR909 Clap 1	Old Clap	Disc Clap	Dist Clap *
67	TR909 Tom	Disc Clap	SH2 U Zap 6	MC808 Tom 1	TR808 Tom	TR808 Tom
68	TR909 Tom	Clap Tail 1	MG S Zap 3	MC808 Tom 1	FxDrum Tom	TR808 Tom
69	R8 Cowbell	CR78 Tamb	SH2 U Zap 3	MC808 Tom 1	Sim Snare	TR808 Tom
70	TR808 CHH 1	TR909 OHH 2	Bristol CHH	Lite CHH	TR606 CHH 1	TR909 CHH 2
71	TR808 PHH 1	TR909 PHH 1	Pedal Hat	TR808 PHH 1	TR606 PHH 1	TR606 CHH 1
C5 72	TR808 OHH 1	TR909 OHH 2	MC808 OHH 4	TR808 OHH 1	TR808 OHH 2	TR606 OHH
73	TR909 Ride	TR909 Crash	MC808 Clash1	MC808 Clash1	TR606 Cym	TR909 Crash
74	MC808 Clash4	TR909 Ride	MG White Nz	TR707 Ride	TR707 Ride	TR707 Ride

Listado de set de ritmos

Note No.	055 Filter Kit	058 Attitude Kit	061 Hard Kit	064 Drive Kit	067 Solid Kit	070 Real Kit 1
59	AnalogKick 9	SH2 U Zap 6*	MC808Kick16*	MGTri HD *	MC808 Kick 6	MC808 Kick20
C4 60	TR808 Kick	FxDrum BD 1:	AnalogKick3*	TB Dst Sqr *	AnalogKick11	MC808 Kick25
61	TR808 Kick	TR808 Kick *	TR707 Kick1*	OrchPrc Hit*	PlasticKick1	MC808 Kick 4
62	MC808Snar22*	MC808Snare8*	Sim Snare *	106 Noise *	MC808Snare2*	MC808Snare25
63	R8 Snr *	MC808Snar10*	106 SD2 *	MC808Snare9*	MC808Snare12	MC808Snare21
64	TR606 SD 1 *	MC808Snar24*	MC808Snar28*	106 Noise *	MC808Snare18	MC808Snare22
65	Scratch 1	R&B Rim 2 *	MG S Zap 1	Jngl TinySD*	R&B Rim 2	R&B Rim 1
66	Group Clap	Club Clap *	TR909 Clap1*	TR909 Clap1*	Cheap Clap	Real Clap
67	Snap	MC808 Tom 2	MC808 Tom 1*	106 Noise *	R8 Shaker A	MC808 Tom 2
68	TablaBayam3*	MC808 Tom 2	MC808 Tom 1*	106 Noise *	R8 LoCongaOp	MC808 Tom 2
69	Udu Pot1 Hi*	MC808 Tom 2	MC808 Tom 1*	106 Noise *	Reg HiCng Op	MC808 Tom 2
70	CR78 CHH	CR78 CHH	Fx OHH 1	TR909 OHH 2*	TR808 CHH 1	MC808 CHH 1
71	CR78 OHH	Bristol CHH	Fx CHH 2	TR808 CHH 1*	TR606 PHH 2	MC808 PHH
C5 72	CR78 OHH	Regular OHH	Fx OHH 4	TR808 OHH 1*	TR606 OHH	MC808 OHH 2
73	Analog Cym	TR707 Ride	TR909 Crash	TR808 OHH 1*	MC808 Clash2	MC808 Clash2
74	MC808 Ride 2	MC808 Clash4	TR606 Cym	MC808Clash1*	TR606 Cym	MC808 Ride 1

	056 ElectrcClick	059 Impact Kit	062 Boom Kit	065 Chill Out 1	068 K-Jungle	071 Real Kit 2
59	AnalogKick 3	AnalogKick11	Sine *	TR808 Kick	MC808Kick17*	LoBit Kick 1
C4 60	AnalogKick10	TR909 Kick5*	Sine *	TR808 Kick	MC808Kick18*	MC808 Kick20
61	MC808 Kick12	TR909 Kick2	Sine *	TR808 Kick	MC808Kick17*	MC808 Kick23
62	TR909 SD 2	MC808Snar18*	MC808Snare 9	TR606 SD 2	Jngl Rim 1	R&B RegSnr 1
63	TR909 SD 2	Phat Snare	MC808Snar11*	TR808 Tom	R8 Snr *	R&B RegSnr 2
64	MC808Snare15	RegularSnrR*	MC808Snar17*	MC808 CHH 3	R8 Snr *	R&B RegSnrG1
65	R8 Comp Rim	R&B Rim 1	Emergency	808 Maracas	Regular Rim	Regular Rim
66	TR707 Clap *	TR909 Clap 1	TR707 Clap *	Hip Clap	Old Clap	Real Clap
67	Fx CHH 1	MC808 Tom 1	MG S Zap 1	TR909 CHH 1	MC808 Kick24	MC808 Tom 2
68	808 Maracas	MC808 Tom 1	MG S Zap 2	TR909 CHH 2	MC808 Kick24	MC808 Tom 2
69	Single Snap	Machine 1	MG S Zap 3	TR808 Tom	MC808 Kick24	MC808 Tom 2
70	CR78 CHH	Hip PHH *	Lo-Fi CHH 1	TR808 CHH 1	Hip PHH	MC808 CHH 2
71	TR808 PHH 1	TR909 PHH 1	MC SuperSawC	TR909 PHH 1	Hip PHH	MC808 PHH
C5 72	Lite OHH *	TR909 OHH 2	Lo-Fi OHH	TR606 OHH	Fx OHH 3	MC808 OHH 3
73	TR909 Crash	TR909 Crash	Bomb Noise	TR606 Cym	Construct.	MC808 Clash1
74	Analog Cym	MC808 Ride1*	Brush Noise*	Fx OHH 2	Analog Cym	MC808 Ride 3

	057 Analogue	060 Party Kit	063 ROFF Kit	066 Chill Out 2	069 RiddiM	072 Cool Kit
59	MC808 Kick12	MC808 Kick18	AnalogKick 4	TR808 Kick	MC808Kick18*	R&B Kick
C4 60	MC808 Kick15	AnalogKick6*	AnalogKick 4	TR909 Kick 5	MC808Kick18*	MC808 Kick25
61	AnalogKick 9	AnalogKick11	MC808 Kick17	TR808 Kick	MC808Kick18*	MC808 Kick16
62	MG White Nz	MC808Snare17	MC808Snare17	Jngl TinySD*	MC808Snar22*	MC808Snare14
63	MG White Nz	MC808Snare24	Jngl Rim 1	TR808 SD 4	MC808Snar22*	R&B Rim 2
64	TR808 SD 1	MC808Snare24	Antigua Snr	TR808 SD 5	MC808Snar22*	Club FinSnap
65	TR808 Rim	TR808 Rim	R&B Rim 1	R&B Rim 2	TR909 Tom *	R&B Rim 1
66	TR909 Clap 1	Club Clap *	TR909 Clap 1	TR808 Clap	Noise GIS *	Club Clap
67	TR909 Tom	Tambourine4*	Atwan Tac	MC808 CHH 3	Factory 1 *	R8 Cabasa
68	TR909 Tom	Cajon 3	SH2 U Zap 6	TR909 CHH 2	Factory 1 *	Triangle 2
69	TR909 Tom	Timbale Lo	MG Attack	TR808 Rim	Factory 1 *	Triangle 2
70	TR808 CHH 1	R8 Brush CHH	TR909 CHH 2	TR909 CHH 2	Bristol CHH	TR808 CHH 1
71	TR808 OHH 1	HipHop CHH	MC808 OHH 4	TR909 PHH 1	Regular CHH1	TR808 PHH 1
C5 72	Lite OHH	TR909 OHH 2	Fx OHH 1	TR909 OHH 2	MC808 OHH 4	TR808 OHH 1
73	TR606 Cym	TR909 Crash	MC808 Clash2	TR606 Cym	MC808 Ride 1	TR606 Cym
74	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	TR606 Cym	MC808 Clash4	Analog Cym

Note No.	073 Cheap Kit	076 Fusion Kit	079 Deep Kit	082 Sick	085 MTran Kit 1	088 Urban HipHop
59	MC808 Kick16	MC808 Kick23	MC808Kick18*	MC808Kick26*	MC808Kick17*	MC808Kick25*
C4 60	MC808Snare11	MC808 Kick25	MC808Kick 2*	MC808Kick10*	AnalogKick7*	LoBit Kick1*
61	TR606 Kick	MC808Kick20*	MC808Kick18*	MC808Kick 8*	AnalogKik10*	MC808Kick22*
62	Lite Snare	Jngl TinySD*	Jngl Rim 1 *	HipHop CHH *	DanceHallSD*	106 SD1
63	CR78 Snare	Phat Snare *	Jngl Rim 1 *	HipHop CHH *	R8BrushRoll*	Jngl Tiny SD
64	TR808 SD 1	RegularSnr *	Jngl Rim 1 *	HipHop CHH *	R&B Rim 1 *	DanceHallSD*
65	TR808 Rim	R&B Rim 2 *	Regular Rim	HipHop CHH *	TR808 Rim *	R&B Rim 1 *
66	PD Clap	Dist Clap *	Clap Tail 2	Club FinSnap	Dist Clap *	Clap Tail 1*
67	CR78 Tamb	Tambourine2*	MC808 Tom 2	ThroatWind	TR808 Tom	Scratch 1 *
68	CR78 Beat	Tambourine3*	MC808 Tom 2	ThroatWind	TR808 Tom	Aha-Haha *
69	CR78 Guiro	R8 Shaker B*	MC808 Tom 2	ThroatWind	TR808 Tom	Machine 2 *
70	Lite CHH	MC808 CHH 1*	MC808 CHH 4*	MC808 CHH 4	TR909 CHH 2*	TR909 CHH 1*
71	Lite OHH	MC808 OHH 1*	Comp CHH 1 *	MC808 CHH 5	TR606 CHH 1	Hip PHH *
C5 72	Lite OHH	MC808 OHH 2*	MC808 OHH 2	Lite OHH	TR606 OHH	TR808 OHH 1*
73	TR606 Cym	MC808Clash1*	MC808 Clash2	MC808 Ride 1	TR909 Crash	TR909 Crash*
74	Analog Cym	MC808 Ride1*	MC808 Ride 1	TR707 Ride	TR707 Ride	MC808 Ride2*

	074 Bump Kit	077 Urban Kit	080 Aaron Bee	083 OldskoolKit1	086 MTran Kit 2	089 Cenzo Kit
59	TR909 Kick7*	V.Vinyl 1 *	MC808 Kick18	TR808 Kick	MC808Kick21*	MC808 Kick9*
C4 60	TR909 Kick 6	MC808 Kick7*	R&B Kick	AnalogKick10	TR606 DstBD*	MC808 Kick9*
61	MC808 Kick27	MC808 Kick18	TR808 Kick	PlasticKick2	MC808Kick26*	MC808 Kick9*
62	DanceHall SD	Vox Snare 1*	Old Clap *	TR808 SD 5 *	Lite Snare *	MC808Snare25
63	TR909 SD 5	MC808Snar15*	R8 Comp Rim	Lite Snare *	R8BrushRoll*	Real Snare
64	TR808 SD 3 *	MC808Snar24*	TR909 SD 3	CR78 Snare *	SnareWithCy*	TR808 SD 3
65	TR808 Claves	TR909 Tom *	TR808 Rim	TR808 Rim	R&B Rim 1 *	R&B Rim 1
66	Hip Clap	Real Clap *	Old Clap	Real Clap	PD Clap *	PD Clap
67	Udo	TR909 Tom *	Timbale Lo	CR78 Cowbell	TR808 Tom *	VoxKickSweep
68	Udu Pot1 Hi	Fx CHH 6	Timbale Lo	SH2 S Zap 5	TR808 Tom *	Vox Snare 1
69	Udu Pot1 Slp	TR909 Tom *	TR909 Tom	Beam HiQ	TR808 Tom *	Vox Hihat 2
70	TR606 CHH 2	HipHop CHH	HipHop CHH	TR606 CHH 1	TR909 CHH 2*	MC808 CHH 3
71	Hip PHH	Fx CHH 1	Pedal Hat	Lite CHH	Lite CHH	MC808 OHH 1
C5 72	TR909 OHH 2	Fx OHH 3	TR808 OHH 1	TR606 OHH	TR606 OHH	MC808 OHH 2
73	MC808 Clash1	MC808 Ride 3	TR606 Cym	Fx CHH 1	TR909 Crash	MC808 Clash2
74	TR707 Ride	Asian Gong *	TR909 Ride	MC808 Ride 1	TR707 Ride	MC808 Ride 2

	075 Brush Kit	078 BillytheKit	081 Phat Kit	084 Nu Hip-Hop	087 MTran Kit 3	090 Hope Kit
59	TR707 Kick 1	MC808Kick17*	TR808 Kick	MC808 Kick 3	Sine *	MC808 Kick17
C4 60	TR606 Kick	MC808 Kick8*	TR707 Kick 1	MC808Kick17*	TR909 Kick2*	TR606 Kick
61	MC808 Kick23	TR707 Kick1*	MC808 Kick21	TR909 Kick 1	AnalogKik11*	TR808 Kick
62	R8 BrushRoll	FxDrum Snr1*	TR808 SD 1	MC808Snar27*	TR909 SD 1	RegularSnrMF
63	R8 BrshSwill	TR808 SD 1 *	DanceHall SD	MC808Snare16	TR909 SD 2	R8 BrushRoll
64	RegularSnrMP	MC808Snar25*	MC808Snare 6	Tiny Snr 1	TR909 SD 3	Real Snare
65	Regular Rim	MC808 Tom 1*	R&B Rim 1	Regular Rim*	TR909 Rim	R&B Rim 2
66	Real Clap	Hip Clap *	TR808 Clap	PD Clap	TR909 Clap 1	Dist Clap
67	MC808 Tom 2	MC808 Tom 1*	TR808Cowbell	R8 Shaker A	TR909 Tom	TablaBayam 6
68	MC808 Tom 2	Reg Guiro B	Triangle 2	V.Vinyl 1	TR909 Tom	R8 HiCongaOp
69	MC808 Tom 2	MC808 Tom 2*	Triangle 2	V.Vinyl 2	TR909 Tom	R8 HiCongaOp
70	MC808 CHH 7	TR606 CHH 2	TR808 CHH 1	Fx OHH 1	TR909 CHH 1	Fx CHH 1
71	MC808 PHH	Hip PHH	TR808 PHH 1	Comp OHH	TR909 PHH 2	TR606 PHH 1
C5 72	MC808 OHH 2	TR808 OHH 2	TR808 OHH 1	Fx OHH 1	TR909 OHH 2	Fx OHH 1
73	MC808 Clash4	MC808 Ride 1	TR606 Cym	MC808 Clash2	TR909 Crash	MC808 Clash2
74	MC808 Ride 3	TR606 Cym *	Analog Cym	MC808 Ride 3	TR909 Ride	MC808 Ride 3

Listado de set de ritmos

Note No.	091 OldskoolKit2	094 Live Kit	097 Human Kit 2	100 Noise	103 Kick Menu 1	106 Snare Menu 1
59	PlasticKick1	MC808 Kick20	Vox Kick 1 *	MG White Nz	MC808 Kick 1	MC808Snare16
C4 60	TR909 Kick 5	MC808 Kick27	Vox Kick 2 *	MG White Nz	MC808 Kick 2	MC808Snare17
61	106 Kick 1	LoBit Kick 1	VoxKickSwep*	MG White Nz	MC808 Kick 3	MC808Snare18
62	HipHop SD	MC808Snare18	Vox Snare 1*	MG White Nz	MC808 Kick 4	MC808Snare19
63	RegularSnrG2	Real Snare	Vox Snare 2*	MG White Nz	MC808 Kick 7	MC808Snare20
64	Jngl Tiny SD	RegularSnrR1	Vox Snare 1*	MG White Nz	MC808 Kick 8	MC808Snare21
65	TR909 Rim	Regular Rim	Aha-Haha	MG White Nz	MC808 Kick10	MC808Snare22
66	TR909 Clap 1	Real Clap	Put YourHand	MG White Nz	MC808 Kick11	MC808Snare23
67	Atwan Dom	Timbale Lo	Chi	MG White Nz	MC808 Kick12	MC808Snare24
68	Reg HiCng Op	Timbale Lo	Yeah	MG White Nz	MC808 Kick13	MC808Snare25
69	Reg HiCng Op	Timbale Lo	What	MG White Nz	MC808 Kick14	MC808Snare26
70	Hip PHH	MC808 CHH 5	Vox Hihat 2	MG White Nz	MC808 Kick15	MC808Snare27
71	TR909 PHH 1	MC808 CHH 4	Vox Hihat 1	MG White Nz	MC808 Kick16	MC808Snare28
C5 72	TR909 OHH 2	MC808 OHH 2	Vox Hihat 3	MG White Nz	MC808 Kick17	Jngl Tiny SD
73	TR909 Crash	MC808 Clash1	Vox Cymbal	MG White Nz	FxDrum BD 1	Tiny Snr 1
74	MC808 Clash3	MC808 Clash2	Vox Hihat 3	MG White Nz	MC808 Kick18	Phat Snare

	092 Slowdub Kit	095 Keens Perc	098 Beatbox	101 FX Drum Kit	104 Kick Menu 2	107 Snare Menu 2
59	TR909 Kick 1	Udo	MC808 Kick9*	FxDrum BD 1	MC808 Kick19	FxDrum Snr 1
C4 60	TR909 Kick 7	Udu Pot1 Hi	MC808 Kick4*	FxDrum BD 2	MC808 Kick20	Analog Snr 1
61	AnalogKick 9	Twesat Hc1	MC808Kick15*	Explosion	MC808 Kick21	Analog Snr 2
62	HipHop SD	Twesat Hc2	Vox Hihat 1*	FxDrum Snr1*	MC808 Kick22	Analog Snr 3
63	RegularSnr F	Twesat O	Vox Snare 2*	FxDrum Snr 2	MC808 Kick23	TR909 SD 1
64	MC808Snare21	Tambourine1	Chi *	DigiAtkNois*	MC808 Kick24	TR909 SD 2
65	R8 BrshSwill	Tambourine2	Four M *	FxDrumCowBel	MC808 Kick25	TR909 SD 3
66	R8 Clap	Tambourine3	Snap *	FxDrumNoize1	MC808 Kick26	TR909 SD 4
67	Cajon 3	Tambourine4	VoxKickSweep	FxDrum Tom	MC808 Kick28	TR909 SD 5
68	Reg HiBng Op	R8 Cabasa	Aha-Haha	FxDrum Tom	R&B Kick	TR909 SD 6
69	TablaBayam 3	Single Snap	Put YourHand	FxDrum Tom	LoBit Kick 2	TR909 DstSD
70	MC808 PHH	Club Clap	Vox Hihat 1	FxDrum CHH 1	PlasticKick1	TR808 SD 1
71	TR909 PHH 2	SH2 U Zap 1	Vox Hihat 2	FxDrum OHH 2	PlasticKick2	TR808 SD 2
C5 72	Fx OHH 3	TR808 OHH 1	Vox Hihat 3	FxDrum OHH 2	TR909 Kick 1	TR808 SD 3
73	MC808 Clash2	TR606 Cym	Vox Cymbal	FxDrum OHH 1	TR909 Kick 2	TR808 SD 4
74	MC808 Ride 2	TR909 Ride	Breath	FxDrumNoize2	TR909 Kick 3	TR808 SD 5

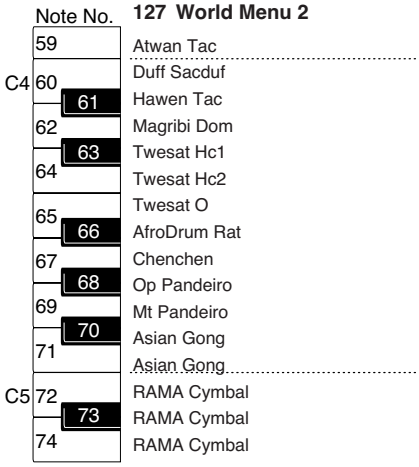
	093 Dancehall	096 Human Kit 1	099 Warpedvoices	102 Carbon FX	105 Kick Menu 3	108 Snare Menu 3
59	MC808 Kick20	Vox Kick 1	One M	PlasticKik2*	TR909 Kick 4	TR808 SD 6
C4 60	TR909 Kick 4	Vox Kick 2	Two M	MC808Kick18*	AnalogKick 3	TR808 SD 7
61	106 Kick 1	VoxKickSweep	Three M	AnalogKik11*	AnalogKick 4	TR606 SD 1
62	Cheap Clap *	Vox Snare 1	Four M	Analog Snr2*	AnalogKick 5	TR606 SD 2
63	MC808Snare15	Vox Snare 2	One F	TR909 SD 1 *	AnalogKick 6	106 SD1
64	TR606 SD 1	Vox Hihat 1	Two F	TR808 SD 2 *	AnalogKick 7	106 SD2
65	Regular Rim	Vox Hihat 2	Three F	Metal Wind *	106 Kick 2	Lite Snare
66	TR808 Clap	Vox Hihat 3	Four F	R8 Clap *	AnalogKick 8	DanceHall SD
67	Timbale Lo	Vox Cymbal	Aha-Haha	ThroatWind	AnalogKick 9	CR78 Snare
68	Timbale Lo	Chi	Chi	Metal Wind	AnalogKick10	Sim Snare
69	TR909 Tom	Vox Kick 1	Yeah	TR606 Cym	AnalogKick11	Jngl Rim 1
70	TR808 CHH 1	Vox Kick 2	Put YourHand	TR909 OHH 2*	TR808 Kick	Jngl Rim 2
71	TR808 OHH 1	Vox Cymbal	Say What	TR909 PHH 2*	TR909 Kick 5	R8 Brush Tap
C5 72	Lite OHH	Club FinSnap	What	TR909 OHH 2*	TR909 Kick 6	R8 BrshSwill
73	TR606 Cym	Single Snap	MetalVoiceL1	TR808 OHH 1*	TR909 Kick 7	R8 BrushRoll
74	TR909 Ride	Snap	MetalVoiceL2	TR707 Ride *	TR707 Kick 1	SnareWithCym

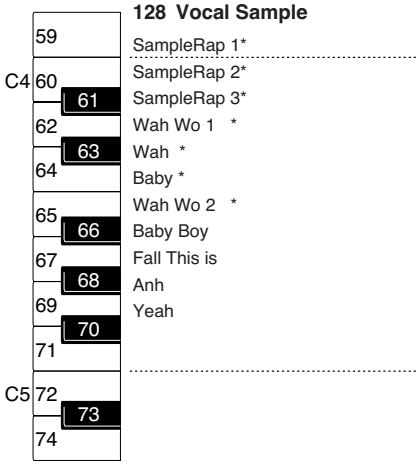
Note No.	109 Snare Menu 4	112 HH Menu 2	115 Clap Menu	118 Cym & Rim	121 FX Menu 2	124 Hit&Stab 2
59	R8 Snr	TR909 CHH 1	TR808 Clap	MC808 Clash1	SH2 S Zap 1	Bass Slide
C4 60	R8 Snr cmp	TR909 CHH 2	TR909 Clap 2	MC808 Clash2	MG S Zap 1	D.MuteGt mp
61	Real Snare	TR808 CHH 1	Dist Clap	MC808 Clash3	SH2 S Zap 2	DistGtrChord
62	RegularSnrMP	TR808 CHH 2	Hip Clap	MC808 Clash4	MG S Zap 2	CleanGtrCut
63	RegularSnrMF	TR606 CHH 1	PD Clap	TR909 Crash	SH2 S Zap 5	Gtr Trill
64	RegularSnr F	TR606 CHH 2	Cheap Clap	Analog Cym	MG S Zap 3	Gtr Cut
65	RegularSnrR1	TR606 DstCHH	Old Clap	TR606 Cym	SH2 S Zap 3	DistGtrRiff1
66	RegularSnrR2	Lite CHH	Real Clap	MC808 Ride 1	SH2 S Zap 4	DistGtrRiff2
67	RegularSnrG2	CR78 CHH	Group Clap	MC808 Ride 2	SH2 U Zap 1	Wah Gtr Riff
68	RegularSnrG3	DR55 CHH 1	TR707 Clap	MC808 Ride 3	SH2 U Zap 2	GtrShtSlide
69	R&B RegSnr 1	Fx CHH 1	Funk Clap	TR909 Ride	SH2 U Zap 3	BrsShortFall
70	R&B RegSnr 2	FxDrum CHH 1	Club Clap	TR707 Ride	SH2 U Zap 4	PopBrsAtk A
71	R&B RegSnrG1	Fx CHH 2	R8 Clap	TR909 Rim	SH2 U Zap 5	Flute Gliss
C5 72	Funk Snr	Fx CHH 3	TR909 Clap 1	TR808 Rim	SH2 U Zap 6	Flute FX
73	Picc. Hrd Sn	Fx CHH 4	Disc Clap	R&B Rim 1	MG U Zap 1	Sax Fx 1
74	Picc. Rol Sn	Fx CHH 5	Clap Tail 1	R&B Rim 2	MG U Zap 2	Sax Fx 2

	110 Snare Menu 5	113 HH Menu 3	116 Perc Menu 1	119 SFX Menu	122 FX Menu 3	125 Voice Menu
59	FxDrum Snr 2	Regular CHH1	R8 Cowbell	Scratch 1	MG U Zap 3	One M
C4 60	MC808Snare 1	Regular CHH2	R8 Hi Agogo	Scratch 2	MG Blip	Two M
61	MC808Snare 2	R8 Brush CHH	R8 LowAgogo	Scratch 3	Beam HiQ	Three M
62	MC808Snare 3	MC808 PHH	R8 HiCongaMt	Scratch 4	MG Attack	Four M
63	MC808Snare 4	Hip PHH	R8 HiCongaOp	V.Vinyl 1	MC808 FX 1	One F
64	MC808Snare 5	Pedal Hat	R8 LoCongaOp	V.Vinyl 2	MC808 FX 2	Two F
65	MC808Snare 6	TR909 PHH 1	Reg HiCng Mt	Water Drip	MC808 FX 3	Three F
66	MC808Snare 7	TR909 PHH 2	Reg HiCng Op	Sea	MC808 FX 4	Four F
67	MC808Snare 8	TR808 PHH 1	Reg LoCng Op	Dolphin Md	MC808 FX 5	Aha-Haha
68	MC808Snare 9	TR606 PHH 1	Reg HiBng Mt	Emergency	MC808 FX 7	Chi
69	MC808Snare10	TR606 PHH 2	Reg HiBng Op	Buzzer	MC808 FX 8	Yeah
70	MC808Snare11	MC808 OHH 1	Reg LoBng Op	Construct.	Beep	Put YourHand
71	MC808Snare12	MC808 OHH 2	Tambourine1	Turbine	MG U Zap 4	Say What
C5 72	MC808Snare13	MC808 OHH 3	Tambourine2	Applause	MG Sweep	What
73	MC808Snare14	MC808 OHH 4	Tambourine3	Bomb Noise	Space FX Swp	Aah Formant
74	MC808Snare15	Regular OHH	Tambourine4	Thunderbolt	Reso FX	Eeh Formant

	111 HH Menu 1	114 HH Menu 4	117 Perc Menu 2	120 FX Menu 1	123 Hit&Stab 1	126 World Menu 1
59	MC808 CHH 1	HipHop OHH	Timbale Hi	FxDrum BD 2	Neat Hit1	TablaBayam 1
C4 60	MC808 CHH 2	Comp OHH	Timbale Lo	Distorted 2	Neat Hit2	TablaBayam 2
61	MC808 CHH 3	Lo-Fi OHH	808 Maracas	Factory 1	Neat Hit3	TablaBayam 3
62	MC808 CHH 4	Fx OHH 1	Maracas	Factory 2	Neat Hit4	TablaBayam 4
63	MC808 CHH 5	Fx OHH 2	R8 Shaker A	Machine 1	Neat Hit5	TablaBayam 5
64	MC808 CHH 6	Fx OHH 3	R8 Cabasa	Machine 2	Neat Hit6	TablaBayam 6
65	MC808 CHH 7	Fx OHH 4	Triangle 1	AliasScratch	Ambient Hit	TablaBayam 7
66	Regular CHH1	FxDrum OHH 2	Triangle 2	Sliced	Trance Hit	Sitar Gliss
67	Regular CHH2	FxDrum OHH 1	Reg Guiro A	FxDrumNoize1	HeavyDistHit	Udo
68	Bristol CHH	TR909 OHH 1	Reg Guiro B	FxDrumNoize2	Distorted 1	Udu Pot1 Hi
69	R8 Brush CHH	TR909 OHH 2	Reg Guiro C	Interfering1	Techno Chord	Udu Pot1 Slp
70	HipHop CHH	TR808 OHH 1	Whistle Shrt	Interfering2	Soft Chord	Cajon 1
71	Comp CHH 1	TR808 OHH 2	Whistle	Interfering3	Voco Chord 1	Cajon 2
C5 72	Comp CHH 2	TR606 OHH	TR727Quijada	MC808 FX 6	Voco Chord 2	Cajon 3
73	Lo-Fi CHH 1	Lite OHH	TR808 Claves	OSC Perc 1	Philly Hit	Atwan Dom
74	Lo-Fi CHH 2	CR78 OHH	R8 ClavesCmp	OSC Perc 2	OrchPrc Hit	Atwan Sak

Listado de set de ritmos





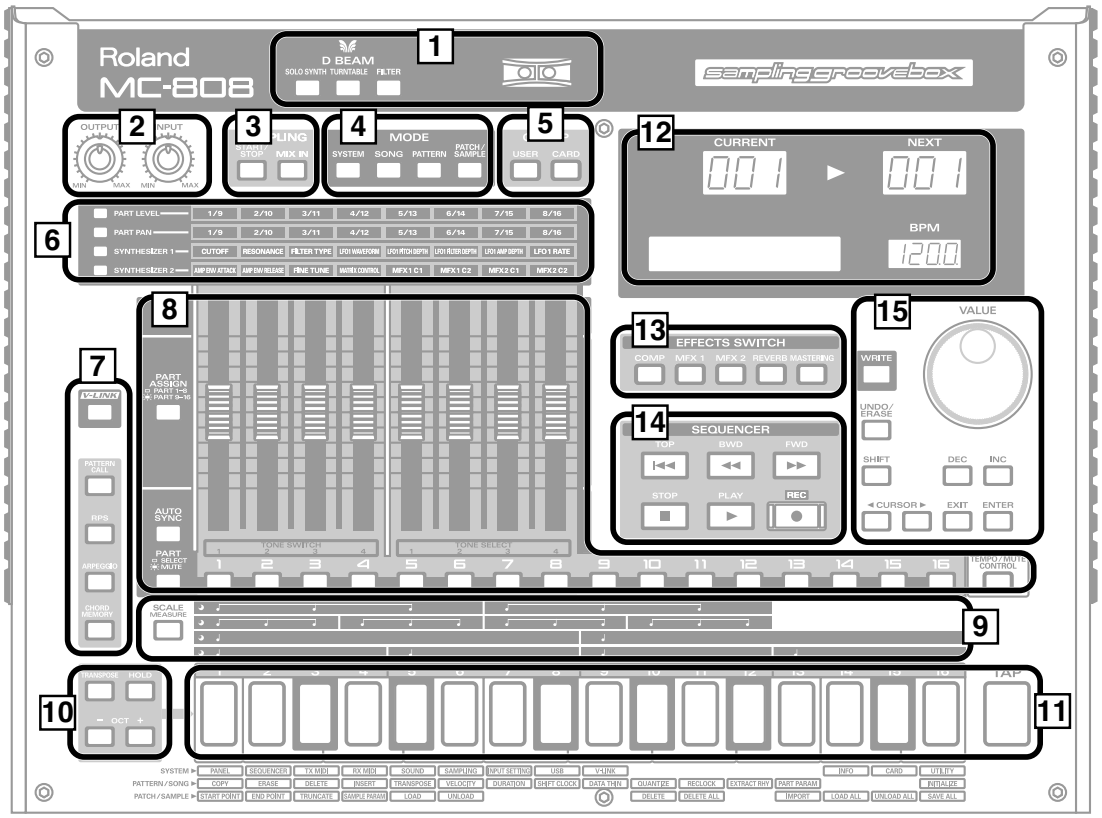
"*" indica tonos que usan dos o más ondas.

Cuadro de correspondencia entre Bank Select y Program Change

Group	Number	Bank Select		Program Number
		MSB	LSB	
USER A	001–128	82	00	1–128
USER B	001–128	82	01	1–128
CARD A	001–128	81	32	1–128
CARD B	001–128	81	33	1–128

Descripción del Panel

Panel frontal



1 D BEAM

D BEAM (Controladores D Beam)	Seleccionan D BEAM en on/off. Podrá modificar patrones o sonidos pasando su mano por encima (p. 58).
[SOLO SYNTH]	Toca el MC-808 como un sintetizador monofónico (p. 59). * *Presione [SHIFT] y pulse uno de los botones correspondientes al acceso de la pantalla de configuración del D BEAM.*
[TURNTABLE]	Use el D Beam para controlar la afinación (p. 59).
[FILTER]	Podrá asignar una variedad de parámetros y funciones al D Beam para modificar el sonido en tiempo real(p. 59).

2 VOLUMEN

OUTPUT knob	Ajusta el volumen total de los jacks MIX OUTPUT y del jack PHONES.
INPUT knob	Ajusta el volumen de la entrada de los jacks INPUT.

3 SAMPLEO

[START/STOP]	Inicia/interrumpe el sampleo (p. 112).
[MIX IN]	Selecciona la entrada exterior en on/off (p. 57).

4 MODO

[SYSTEM]	Selecciona el MC-808 al Modo Sistema (p. 118).
[SONG]	Selecciona el MC-808 al Modo Canción (p. 105).
[PATTERN]	Selecciona el MC-808 al Modo Patrón (p. 41).
[PATCH/SAMPLE]	Selecciona el MC-808 al Modo Patch/Sample (p. 85).

5 GRUPO

[USER]	Púlselo para seleccionar patches o conjunto rítmico para el grupo Usuario (p. 87).
[CARD]	Púlselo para seleccionar patches o conjunto rítmico para el grupo Tarjeta (p. 87).

6

[PART LEVEL]	Tras presionar este botón, puede usarlos faedrs motorizados para ajustar el nivel de volumen de las partes (p. 46).
[PART PAN]	Tras presionar este botón, puede usa los faedrs motorizados para configurar las partes (p. 46).
[SYNTHESIZER 1] [SYNTHESIZER 2]	Tras presionar estos botones, podrá usar los faders motorizados para ajustar los parámetros del patch (p. 89).

7

[V-LINK]	Selecciona V-LINK en on/off (p. 129).
[PATTERN CALL]	Tras seleccionar este botón podrá usar las teclas pads para seleccionar parones (p. 49).
[RPS]	Selecciona RPS en on/off (p. 50).
[ARPEGGIO]	Selecciona the ARPEGGIO on/off (p. 53).
[CHORD MEMORY]	Selecciona CHORD MEMORY en on/off (p. 56).

8

[PART ASSIGN]	Selecciona la configuración de las partes que se controlarán mediante los faders motorizados. Las partes 1–8 pueden controlarse cuando el indicador esté apagado, y las partes 9–16 pueden controlarse cuando el indicador esté encendido.
[AUTO SYNC]	Sincroniza automáticamente el tempo de la reproducción de un sample (forma de onda) con el tempo de reproducción de un patrón o canción(p. 60).
[PART] (SELECT/MUTE)	Selecciona esta función de los botones de parte [1]–[16]. Operarán como botones de selección de parte cunado el indicador esté apagado, y como botones de mute cuando el indicador esté encendido.
Faders motorizados	Se utiliza para ajustar el volumen/panorama de cada parte, y para realizar varias configuraciones del patch.
Botones de partes [1]–[16]	Se utilizan para seleccionar las partes[1]–[16]. [1]–[4] operarán como botones de TONE SWITCH (p. 89), y [5]–[8] operarán como botones de TONE SELECT (p. 89).
[TEMPO/ MUTE CONTROL]	Selecciona el Tempo/Mute de cada parte (p. 69, una parte grabada con cambios de tempo, operaciones de mute, y mensajes de sistema exclusivo) en on/off.

9

[SCALE MEASURE]	Selecciona el valor de la unidad de nota utilizada en el TR-REC (p. 68).

10

[TRANSPOSE]	Transporta la afinación del teclado en pasos de semitono (p. 47).
[HOLD]	Selecciona la función Hold (mantener) en on/off, provoca que las notas se mantengan cuando suelte las teclas del teclado (p. 48).
[OCT -] [OCT +]	Selecciona el rango de las teclas pads en pasos de una-octava (máximo de +/-4 octavas) (p. 48). Presione ambos botones simultáneamente para volver a la Octava en 0.

11

Keyboard pads	Úselos como un teclado para tocaer sonidos o empezar frases.
[TAP]	Configura el tempo mediante golpear el botón con el tempo deseado (p. 44).

12

CURRENT display	Indica el patrón que se está reproduciendo en el momento(p. 42).
NEXT display	Indica el patrón que se reproducirá el siguiente (p. 42).
LCD display	Muestra información variada sobre la operación que estás ejecutando.
BPM display	Indica el tempo del patrón o de la canción.

13 EFFECTS SWITCH

[COMP]	Selecciona el compresor en on/off.
[MFX1] [MFX2]	Selecciona MFX1 y 2 en on/off.
[REVERB]	Selecciona la reverb en on/off.
[MASTERING]	Selecciona el mastering en on/off.

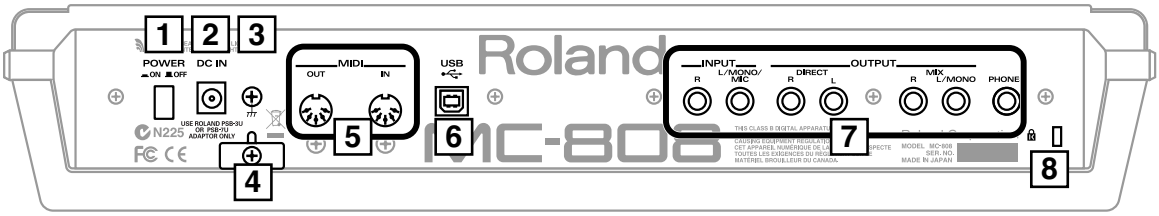
14 SEQUENCER

[TOP]	Desplaza al comienzo del patrón o canción.
[BWD]	Retorna a la mediada anterior.
[FWD]	Adelanta a la siguiente medida.
[STOP]	interrumpe la reproducción o la grbación.
[PLAY]	Reproduce la canción o el patrón.
[REC]	Inicia la grabación.

15

Dial VALUE	Se utiliza para modifica valores. Si presiona [SHIFT] como si girase el dial VALUE, el valor se modificará incrementándose.
[INC] [DEC]	Se utiliza para modificar valores. Si lo mantienes presionado mientras pulsas el otro, el valor se modificará de forma más rápida. Si presiona uno de estos botones mientras pulsa [SHIFT], el valor se modificará en valores mayores.
[CURSOR ■ ■]	Mueve el cursor localizador hacia la izquierda/derecha.
[WRITE]	Este botón se utilza para reiniciar un patrón o un patch.
[UNDO/ERASE]	Este botón se utiliza para reinvertir la operación a la anterior (redo), o para eleiminar datos.
[SHIFT]	Este botón se utiliza conjuntamente con otros botones para ejecutar varias funciones.
[ENTER]	Usa este botón para ejecutar la operación.
[EXIT]	Vuelve a la pantalla previa. En algunas pantallas, cancela la función a ejecutar.

Panel posterior



1

POWER switch	Presiónelo para encender/apagar la unidad∫ (p. 18).

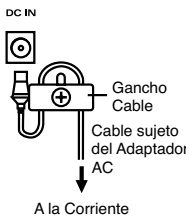
2

DC IN	Conecte el cable de corriente incluido aquí (p. 17). La unidad debe conectarse a la corriente especificada en la parte trasera de la unidad.

3

Ground terminal (toma de tierra)	Dependiendo de las circunstancias de la configuración particular, puede experimentar una sensación de disconformidad, o percivir un ruído de crepiteo cuando toque la unidad, o conecte micrófonos, o elementos metálicos de otros objetos como guitarras. Esto porvoca una descarga eléctrica que es absolutamente inofensiva. De todas formas si notas este fenómeno, conecta la toma de tierra a una toma externa. Cuando la unidad se conecta puede ocurrir un zumbido dependiendo de su instalación. Si tiene dudas sobre el método de conexión, contacte con el Centro de Servicio Roland más cercano, o con un distribuidor autorizado de Roland, mostrado en la lista de la página "Información". Lugares donde no se debe realizar la conexión • Tuberías de agua (puede provocar un shock o electrocutación) • Tuberías de Gas (puede provocar incendios o explosiones) • Líneas de teléfono o luz (pueden ser peligrosos)

4

Gancho para cables	 Previene la interrupción inadvertida de corriente a tu unidad (si el concertor se desenchufa asccidentalmente), y para evitar aplicar tensión excesiva al cable adaptador AC, asegure el cable de corriente en el gancho, como se muestra en la ilustración.

5

Conectores MIDI (IN, OUT)	Estos conectores conectan el MC-808 con otros aparatos MIDI , activando la recepción y transmisión de los mensajes MIDI. • **IN:** Este conector recibe mensajes de otro aparato MIDI. • **OUT:** Este conector transmite mensajes a otro aparato MIDI.

6

Conector USB	Para usar un camble USB para conectar el MC-808 su ordenador (p. 132).

7

Jack INPUT (R, L/MONO/MIC)	Acepta introducción de señales de audio en estéreo (L/R) de aparatos externos. Si desea usar entrada mono input, conéctelo al jackL . * *Cuando grabe señal de un micro, conéctaeos al jack L, y seleccione Input Select (p. 57, p. 112) en "MICROPHONE."*
Jacks OUTPUT (DIRECT R/L, MIX R, L/MONO)	Son salidas de jacks para señales de audio. Conectalos a un teclado amplificado, a un sistema de sonido o mezclador. Usa cables disponibles en tiendas para configurar las conexiones.
Jack PHONES	Los auriculares se conectan aquí.

8

Rejilla seguridad	http://www.kensington.com/

cf.

Para detalles de la rejilla de tarjeta, consulte **"Insertar/extraer las tarjetas CompactFlash"** (p. 18).

Listado de patrones (para USA)

No.	Nombre del patrón	BPM	Meas.	Creador
001	SuperGrime!	122	8	David “Tweeky” Ahlund
002	Lover’s Way	60	8	Shinichiro Murayama
003	My Only Tap	95	8	Huston Singletary
004	How U See It	115	8	
005	Dis Makes 4	96	8	
006	Kwizmer H2	110	8	
007	How U See It	111	8	
008	Tone E Hook	92	8	
009	HU-South	72	4	
010	Iz Over U	81	8	
011	Trip It Up4	94	4	
012	Sista-Matic	85	4	
013	Huston Kntrl	70	4	
014	Cold2Smooth	69	4	
015	Trill Out	76	2	
016	Pedro Is U	74	2	
017	Unkle M	76	4	
018	Wear It Well	82	4	
019	Summer Set	72	2	
020	Uuder Tow	115	4	
021	To The Left	60	2	
022	Fascination	75	2	
023	Syn-Huey	73	2	
024	HU-Smooth	64	2	
025	Star Jam	65	4	
026	Make It Low	85	4	
027	Get It	97	8	Shinichiro Murayama
028	In Da Mood	89	8	
029	Groove Floor	100	8	
030	Mellow Style	97	8	
031	Keep It Goin’	89	8	
032	Sweet’n’ Sound	100	8	
033	Touch of Strings	88	8	
034	Urban Love	94	8	
035	The Edge	100	8	
036	da Bells	92	4	Roland Corporation U.S.
037	OB’s treat	89	4	
038	Pizz4U	97	4	
039	Rockin’ Bump	93	4	
040	Geeeeezzz	92	4	
041	Crazy Drunk	100	4	
042	My My	70	4	
043	Step Off	70	4	
044	Beat Street	132	4	
045	Lil Boy	101	4	
046	Over There	90	4	
047	Muffin	125	4	
048	Dirty Dirty	97	4	
049	Zippy	106	4	
050	Mini Truck	123	4	
051	Sugar Daddy	92	4	
052	Dollar Short	98	4	
053	Cubby	89	4	
054	Oral Exam	99	4	
055	L Is 4 Love!	100	4	Roland Corporation U.S.
056	WatcHa WatcHa	105	4	
057	I Cant BreAf	75	4	
058	Stinky Toes!	100	4	
059	Call Me SheeN!	95	4	
060	ReGGaeToN 1	105	4	
061	ReGGaeToN 2	94	4	
062	ReGGaeToN 3	94	4	
063	DaNzhall 1	105	4	
064	DaNzhall 2	105	4	
065	Nothing	125	4	
066	Tha Bumpz	125	4	
067	Rocky Breakz	135	4	
068	MaaCeo 2006	128	4	
069	Gasper	99	4	Roland Corporation
070	Vitamin Z	119	4	
071	Dirty Boyz	130	4	
072	Tower The KH	100	4	
073	Dubly Life	146	4	
074	Get up!	97	4	
075	Common Session	100	8	
076	Mood ForTheLife	123	4	
077	Take Over	93	8	
078	CTU	95	4	

No.	Nombre del patrón	BPM	Meas.	Creador
079	Slippery Wed	140	4	Sterling Moss
080	Slammer Jammer	138	4	
081	Lay Downed	142	8	
082	Jiggy Bigup	140	4	
083	Layed Out	138	4	
084	Deep Angles	138	8	
085	Triptonite	141	4	
086	Distortonation	142	8	
087	Roundabout	134	4	
088	Clackajam	142	8	
089	Easy Money	138	4	
090	Party Time!	143	4	
091	Street Sounds	136	4	
092	Sliding Moves	142	4	
093	Feeling House	142	8	
094	Melodic Trance 2	140	8	Manuel Schleis
095	Tektrance 1	142	8	
096	Back to 94	130	8	
097	Melodic Trance 1	128	8	
098	Monoelectrique	128	8	
099	Funky House	128	8	
100	PoP-Fusion	100	4	
101	TekTrance 2	140	8	
102	Chillin`House	128	8	
103	El Rithmo	128	8	
104	Chicken & Curry	130	8	
105	Powerpop Beatz	130	4	
106	Hands Up!	142	8	
107	Dream Dance	140	8	
108	Monoelectrique 2	128	8	
109	DEVGRU	132	4	Heigo Tani
110	Strider	130	8	
111	SiGlocKimber	135	4	
112	CQB	140	4	
113	LargeSmallWorld	125	4	
114	TheGreenLine	127	8	
115	GOLD V12	130	4	
116	HexagonMemory	115	8	
117	Wall54321!!Zero	135	8	
118	PKTN	127	4	
119	DubDream	120	4	
120	PASSION!!	132	4	
121	RobotLove	132	4	
122	FullMetalRose	125	4	
123	FutureTrain	110	4	
124	Lab Beats	115	8	David “Tweeky” Ahlund
125	Hybrid Hop	105	4	
126	Vampire Dance	150	8	
127	The Meadow	116	4	
128	Contrast Beats	110	4	
129	Electric Boogie	113	8	
130	Wildlife	170	8	
131	Airee!	110	4	
132	Secret Spot	140	8	
133	Submarine Trip	80	4	
134	Full-On Beats!	130	4	
135	You’re Toast!	105	4	
136	Strobe Shock	140	4	
137	Party Trance	143	8	
138	Industritech	135	4	Justin Berkovi
139	Deep End	128	8	
140	Get You	134	8	
141	Acid Thunda	134	4	
142	Cool Girl	128	4	
143	Karmer	132	4	
144	Lushus	132	4	
145	Nurture	132	8	
146	Purge	100	8	
147	The hood	100	4	
148	Into You	100	4	
149	Houses	125	4	
150	Berksville	125	4	
151	Scenic	130	4	
152	Blast	140	4	

Listado de patrones (para USA)

No.	Nombre del patrón	BPM	Meas.	Creador
153	Para Para Fire	150	8	Remo-con
154	Memory Brass	129	8	
155	Euro Heart Beat	155	8	
156	G-psy	145	4	
157	Cold Game	145	8	
158	Machinist	145	8	
159	Bang The Floor	148	8	Roland Corporation
160	TranceIsParadise	148	8	
161	Psych Baster	145	8	
162	Dimension 808	150	8	
163	Mystery Paranoia	150	8	
164	Escape Code	170	8	
165	All My Bass	180	8	Kilian Schweer
166	DnB	170	8	
167	Silk	95	4	
168	Spring	65	2	
169	E-Ska	205	8	
170	Old Man	82	4	
171	007	94	4	
172	Middle Ages	110	8	
173	Lounge	77	8	
174	Fun N Chase	85	4	
175	My Chamber	100	4	
176	Take Chill Off!	124	8	
177	Easter Bunny	140	8	
178	NDW	180	8	
179	Xperience	120	8	
180	A Raver's Film	85	8	
181	Spicy Massala	130	8	Steven Keen
182	club@2am.de	140	8	
183	Aaron Bee	90	4	
184	DanceInDaHall	100	4	
185	Nitty Gritty	125	8	
186	Maryland, US	126	8	
187	Undagrounde	100	4	
188	Altern8tive	150	8	
189	SteamyAreEnBee	140	4	
190	French Butter	180	8	
191	Cool&Collected	130	8	
192	LaidBackBounce	134	8	
193	BackyardBoogie	128	8	
194	MadProgression	136	8	
195	Aggression	140	4	
196	Dapht Dunque	127	8	
197	Loungebreak	111	4	Hans-Joerg Scheffler
198	Human Kind	80	4	
199	Cat Walk	126	4	
200	Dance&Trendal	132	8	
201	Doggy Chill	80	4	
202	Put yo Hans up	120	4	
203	eyePop Shuffle	122	4	
204	Funk Jood	135	8	
205	Swampthing	114	8	
206	Opposite Sax	180	8	
207	Endolphin Dance	138	8	
208	Trance A.M.	134	8	
209	Seq GROOVE	127	4	Roland Corporation U.S.
210	Revive	128	8	
211	B-Who?	128	4	
212	Calculate	138	8	
213	Classic Trance 1	135	8	
214	Classic Trance 2	138	8	
215	Test 5	109	4	
216	Silly Pimp	105	4	
217	Sick 303	128	8	
218	Electro Rave	138	8	
219	JungleFevah!	178	4	Tim Hüfken
220	Spacefunk!	108	8	
221	Ibiza Love	137	4	
222	Fast Lane!	154	8	
223	Lao's Dance	138	8	
224	Mellow Groove	125	8	
225	Sinister	135	4	
226	Rays of the sun	144	4	
227	LadiesEverywhere	124	4	
228	So sorry now	99	8	
229	SoundScape	50	8	
230	Tha bus is late!	125	4	

No.	Nombre del patrón	BPM	Meas.	Creador
231	Speedz'UP	139	8	Markus Schneider
232	Houz'Till'Dawn	141	8	
233	MatterOFFat	136	8	
234	ObStructIONIST	126	8	
235	OffCirclet	126	8	
236	PetSoundZA	129	8	
237	Q'and'Not'U	143	8	
238	QuirkyBreakz	129	8	
239	RndmAcsMemory	143	8	
240	R'u'Electric	126	8	
241	TanzTeeHouz	141	8	
242	TeuTonicBeat	132	8	
243	ThePingPanther	143	8	
244	trOika beAt	132	8	
245	WalkTheWalk	126	8	
246	Crazy Melo	142	8	Michel Pougin
247	Dreams of LFO	142	8	
248	Delayed Bandpass	142	8	
249	Reborn Groove	142	8	
250	Harpsichord	142	8	
251	Nasty Saw	142	8	
252	Oxygo Trance	142	8	
253	Sequence A	142	8	
254	Sidechain Trance	142	8	
255	Let's Move	142	8	
256	Sick'n Silly	142	8	

No.: Número de Patrón / Meas.: Measure Length

Los sonidos, frases y patrones contenidos en este producto son sonidos grabados protegidos por la ley de copyright. Roland garantiza a los compradores de este producto la autorización para utilizar los sonidos contenidos para la creación y grabación de trabajos musicales. No obstante estos sonidos no pueden ser re-grabados, sampleados o descargados en parte o en su totalidad para ningún otro propósito, como transmitirlo por internet, u otro sistema de transmisión analógico o digital o la fabricación para su posterior venta de colección de sonidos en CD ROM o equivalentes.

Los sonidos, frases y patrones contenidos en este producto son sonidos originales de Roland Corporation. Roland no se hace responsable por el uso de las grabaciones contenidas en este producto, y no asume ningún tipo de responsabilidad en materia de infringimiento del copyright de cualquier tercera parte que haya contribuído a crear los sonidos.

Listado de patrones (Internacional)

No.	Nombre del patrón	BPM	Meas.	Creador
001	SuperGrime!	122	8	David “Tweeky” Ahlund
002	Lover’s Way	60	8	Shinichiro Murayama
003	Melodic Trance 2	140	8	Manuel Schleis
004	Tektrance 1	142	8	
005	Back to 94	130	8	
006	Melodic Trance 1	128	8	
007	Monoelectrique	128	8	
008	Funky House	128	8	
009	PoP-Fusion	100	4	
010	TekTrance 2	140	8	
011	Chillin`House	128	8	
012	El Rithmo	128	8	
013	Chicken & Curry	130	8	
014	Powerpop Beatz	130	4	
015	Hands Up!	142	8	
016	Dream Dance	140	8	
017	Monoelectrique 2	128	8	
018	Slippery Wed	140	4	Sterling Moss
019	Slammer Jammer	138	4	
020	Lay Downed	142	8	
021	Jiggy Bigup	140	4	
022	Layed Out	138	4	
023	Deep Angles	138	8	
024	Triptonite	141	4	
025	Distortonation	142	8	
026	Roundabout	134	4	
027	Clackajam	142	8	
028	Easy Money	138	4	
029	Party Time!	143	4	
030	Street Sounds	136	4	
031	Sliding Moves	142	4	
032	Feeling House	142	8	
033	Lab Beats	115	8	David “Tweeky” Ahlund
034	Hybrid Hop	105	4	
035	Vampire Dance	150	8	
036	The Meadow	116	4	
037	Contrast Beats	110	4	
038	Electric Boogie	113	8	
039	Wildlife	170	8	
040	Airee!	110	4	
041	Secret Spot	140	8	
042	Submarine Trip	80	4	
043	Full-On Beats!	130	4	
044	You’re Toast!	105	4	
045	Strobe Shock	140	4	
046	Party Trance	143	8	
047	Industritech	135	4	Justin Berkovi
048	Deep End	128	8	
049	Get You	134	8	
050	Acid Thunda	134	4	
051	Cool Girl	128	4	
052	Karmer	132	4	
053	Lushus	132	4	
054	Nurture	132	8	
055	Purge	100	8	
056	The hood	100	4	
057	Into You	100	4	
058	Houses	125	4	
059	Berksville	125	4	
060	Scenic	130	4	
061	Blast	140	4	
062	DEVGRU	132	4	Heigo Tani
063	Strider	130	8	
064	SiGlocKimber	135	4	
065	CQB	140	4	
066	LargeSmallWorld	125	4	
067	TheGreenLine	127	8	
068	GOLD V12	130	4	
069	HexagonMemory	115	8	
070	Wall54321!!Zero	135	8	
071	PKTN	127	4	
072	DubDream	120	4	
073	PASSION!!	132	4	
074	RobotLove	132	4	
075	FullMetalRose	125	4	
076	FutureTrain	110	4	

No.	Nombre del patrón	BPM	Meas.	Creador
077	Para Para Fire	150	8	Remo-con
078	Memory Brass	129	8	
079	Euro Heart Beat	155	8	
080	G-psy	145	4	
081	Cold Game	145	8	
082	Machinist	145	8	
083	Bang The Floor	148	8	Roland Corporation
084	TranceIsParadise	148	8	
085	Psych Baster	145	8	
086	Dimension 808	150	8	
087	Mystery Paranoia	150	8	
088	Escape Code	170	8	
089	All My Bass	180	8	Kilian Schweer
090	DnB	170	8	
091	Silk	95	4	
092	Spring	65	2	
093	E-Ska	205	8	
094	Old Man	82	4	
095	007	94	4	
096	Middle Ages	110	8	
097	Lounge	77	8	
098	Fun N Chase	85	4	
099	My Chamber	100	4	
100	Take Chill Off!	124	8	
101	Easter Bunny	140	8	
102	NDW	180	8	
103	Xperience	120	8	
104	A Raver’s Film	85	8	
105	Spicy Massala	130	8	Steven Keen
106	club@2am.de	140	8	
107	Aaron Bee	90	4	
108	DanceInDaHall	100	4	
109	Nitty Gritty	125	8	
110	Maryland, US	126	8	
111	Undagrounde	100	4	
112	Altern8tive	150	8	
113	SteamyAreEnBee	140	4	
114	French Butter	180	8	
115	Cool&Collected	130	8	
116	LaidBackBounce	134	8	
117	BackyardBoogie	128	8	
118	MadProgression	136	8	
119	Aggression	140	4	
120	Dapht Dunque	127	8	
121	Loungebreak	111	4	Hans-Joerg Scheffler
122	Human Kind	80	4	
123	Cat Walk	126	4	
124	Dance&Trendal	132	8	
125	Doggy Chill	80	4	
126	Put yo Hans up	120	4	
127	eyePop Shuffle	122	4	
128	Funk Jood	135	8	
129	Swampthing	114	8	
130	Opposite Sax	180	8	
131	Endolphin Dance	138	8	
132	Trance A.M.	134	8	
133	Crazy Melo	142	8	Michel Pougin
134	Dreams of LFO	142	8	
135	Delayed Bandpass	142	8	
136	Reborn Groove	142	8	
137	Harpsichord	142	8	
138	Nasty Saw	142	8	
139	Oxygo Trance	142	8	
140	Sequence A	142	8	
141	Sidechain Trance	142	8	
142	Let’s Move	142	8	
143	Sick’n Silly	142	8	
144	JungleFevah!	178	4	Tim Hüfken
145	Spacefunk!	108	8	
146	Ibiza Love	137	4	
147	Fast Lane!	154	8	
148	Lao’s Dance	138	8	
149	Mellow Groove	125	8	
150	Sinister	135	4	
151	Rays of the sun	144	4	
152	LadiesEverywhere	124	4	
153	So sorry now	99	8	
154	SoundScape	50	8	
155	Tha bus is late!	125	4	

Listado de patrones (Internacional)

No.	Nombre del patrón	BPM	Meas.	Creador
156	Speedz'UP	139	8	Markus Schneider
157	Houz'Till'Dawn	141	8	
158	MatterOFFat	136	8	
159	ObStructIONIST	126	8	
160	OffCirclet	126	8	
161	PetSoundZA	129	8	
162	Q'and'Not'U	143	8	
163	QuirkyBreakz	129	8	
164	RndmAcsMemory	143	8	
165	R'u'Electric	126	8	
166	TanzTeeHouz	141	8	
167	TeuTonicBeat	132	8	
168	ThePingPanther	143	8	
169	trOika beAt	132	8	
170	WalkTheWalk	126	8	
171	Seq GROOVE	127	4	Roland Corporation U.S.
172	Revive	128	8	
173	B-Who?	128	4	
174	Calculate	138	8	
175	Classic Trance 1	135	8	
176	Classic Trance 2	138	8	
177	Test 5	109	4	
178	Silly Pimp	105	4	
179	Sick 303	128	8	
180	Electro Rave	138	8	
181	My Only Tap	95	8	Huston Singletary
182	How U See It	115	8	
183	Dis Makes 4	96	8	
184	Kwizmer H2	110	8	
185	How U See It	111	8	
186	Tone E Hook	92	8	
187	HU-South	72	4	
188	Iz Over U	81	8	
189	Trip It Up4	94	4	
190	Sista-Matic	85	4	
191	Huston Kntrl	70	4	
192	Cold2Smooth	69	4	
193	Trill Out	76	2	
194	Pedro Is U	74	2	
195	Unkle M	76	4	
196	Wear It Well	82	4	
197	Summer Set	72	2	
198	Uuder Tow	115	4	
199	To The Left	60	2	
200	Fascination	75	2	
201	Syn-Huey	73	2	
202	HU-Smooth	64	2	
203	Star Jam	65	4	
204	Make It Low	85	4	
205	Get It	97	8	Shinichiro Murayama
206	In Da Mood	89	8	
207	Groove Floor	100	8	
208	Mellow Style	97	8	
209	Keep It Goin'	89	8	
210	Sweet'n' Sound	100	8	
211	Touch of Strings	88	8	
212	Urban Love	94	8	
213	The Edge	100	8	

No.	Nombre del patrón	BPM	Meas.	Creador
214	da Bells	92	4	Roland Corporation U.S.
215	OB's treat	89	4	
216	Pizz4U	97	4	
217	Rockin' Bump	93	4	
218	Geeeeezzz	92	4	
219	Crazy Drunk	100	4	
220	My My	70	4	
221	Step Off	70	4	
222	Beat Street	132	4	
223	Lil Boy	101	4	
224	Over There	90	4	
225	Muffin	125	4	
226	Dirty Dirty	97	4	
227	Zippy	106	4	
228	Mini Truck	123	4	
229	Sugar Daddy	92	4	
230	Dollar Short	98	4	
231	Cubby	89	4	
232	Oral Exam	99	4	
233	L Is 4 Love!	100	4	
234	WatcHa WatcHa	105	4	
235	I Cant BreAf	75	4	
236	Stinky Toes!	100	4	
237	Call Me SheeN!	95	4	
238	ReGGaeToN 1	105	4	
239	ReGGaeToN 2	94	4	
240	ReGGaeToN 3	94	4	
241	DaNzhall 1	105	4	
242	DaNzhall 2	105	4	
243	Nothing	125	4	
244	Tha Bumpz	125	4	
245	Rocky Breakz	135	4	
246	MaaCeo 2006	128	4	
247	Gasper	99	4	Roland Corporation
248	Vitamin Z	119	4	
249	Dirty Boyz	130	4	
250	Tower The KH	100	4	
251	Dubly Life	146	4	
252	Get up!	97	4	
253	Common Session	100	8	
254	Mood ForTheLife	123	4	
255	Take Over	93	8	
256	CTU	95	4	

No.: Número de patrón / Meas.: Measure Length

Los sonidos, frases y patrones contenidos en este producto son sonidos grabados protegidos por la ley de copyright. Roland garantiza a los compradores de este producto la autorización para utilizar los sonidos contenidos para la creación y grabación de trabajos musicales. No obstante estos sonidos no pueden ser re-grabados, sampleados o descargados en parte o en su totalidad para ningún otro propósito, como transmitirlo por internet, u otro sistema de transmisión analógico o digital o la fabricación para su posterior venta de colección de sonidos en CD ROM o equivalentes.

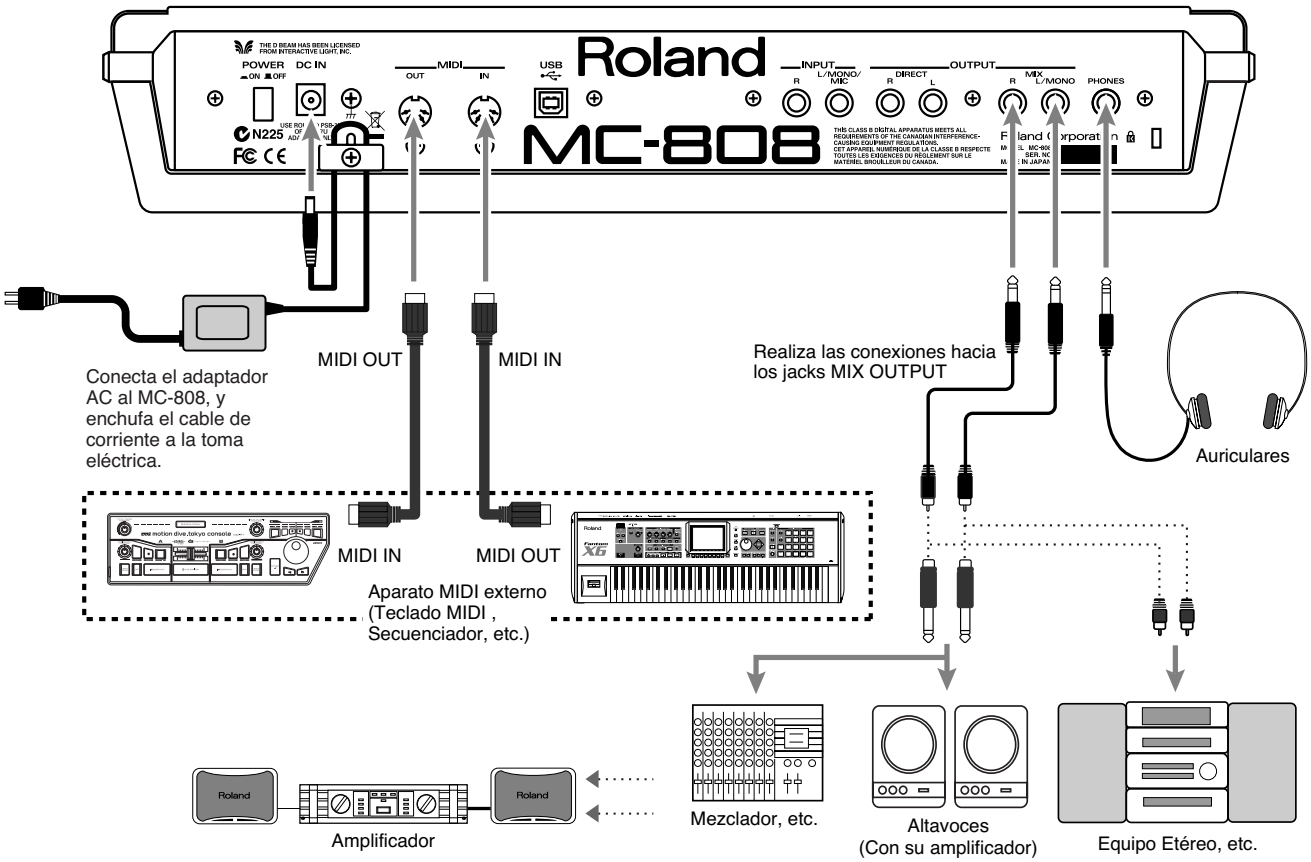
Los sonidos, frases y patrones contenidos en este producto son sonidos originales de Roland Corporation. Roland no se hace responsable por el uso de las grabaciones contenidas en este producto, y no asume ningún tipo de responsabilidad en materia de infringimiento del copyright de cualquier tercera parte que haya contribuído a crear los sonidos.

Puesta a punto

Configuración del conexionado

El MC-808 no ha sido equipado con un amplificador interno ni con altavoces. Para escuchar el audio, necesitará conectarlo a un teclado de control o a un sistema de sonido, también puede conectarlo a unos auriculares. Consulte la siguiente figura cuando se disponga a conectar el The MC-808 a aparatos externos.

* *Para prevenir posible usos indebidos y/o daños en altavoces u otros aparatos, manenga siempre los volumenes atenuados, y apagados los aparatos antes de realizar el conexionado.*



1. Antes de realizar cualquier conexión, confirme que estén apagados todos los aparatos.

2. Conecta el transformador AC de corriente incluido con el MC-808 a la unidad, y conéctelo a la corriente.

3. Conecte los cables de audio y MIDI como muestra el diagrama. Si utiliza auriculares, conéctelos a la entrada PHONES con un cable jack.

Uso on/off de la Alimentación

* *Una vez finalizado el conexionado, encienda todos tus aparatos en el orden especificado. Si enciende los aparatos en un orden erróneo, se arriesga a un malfuncionamiento y/o a dañar tus altavoces y demás aparatos.*

1. **Asegúrese que todos los controles de volumen del MC-808 y de sus aparatos conectados están en la posición "0."**
2. **Encienda los aparatos conectados mediante el INPUT con cables tipo jack.**
3. **Encienda el interruptor POWER del MC-808 .**
4. **Encienda los aparatos conectados mediante los jacks OUTPUT.**
5. **Ajuste los niveles y volúmenes de sus aparatos.**

* *Esta unidad está equipada con un circuito de seguridad. Notará un i ntervalo breve de tiempo(unos pocos segundos) tras el encendido, necesario antes de que la unidad funcione normalmente.*

Apagar la Alimentación

Antes de apagar la unidad, debemos bajar el volumen en cada uno de los aparatos de la configuración y apagar los aparatos en el orden invertido al que hemos utilizado para encenderlos.

Insertar/extraer las tarjetas CompactFlash

NOTE

La alimentación del MC-808 debe estar apagada cuando inserte o extraiga la tarjeta CompactFlash. Si inserta o extrae la tarjeta con la unidad encendida, corre el riesgo de dañar los datos de la CompactFlash card, o inutilizarla .

NOTE

Si está utilizandlo una tarjeta CompactFlash por primera vez, debe formatearla utilizando el MC-808. Las tarjetas CompactFlash formateadas por otros aparatos no las detecta el MC-808.

Para detalles, consulte **"Initializing a CompactFlash card (Card Format)"** (p. 125).

Insertar tarjeta CompactFlash

1. **Inserte la tarjenta CompactFlash dentro del puerto tarjeta de memoria localizado en el panel frontal.**

NOTE

Inserte cuidadosamente la tarjeta CompactFlash en la totalidad del puerto-hasta que quede firmemente colocada.

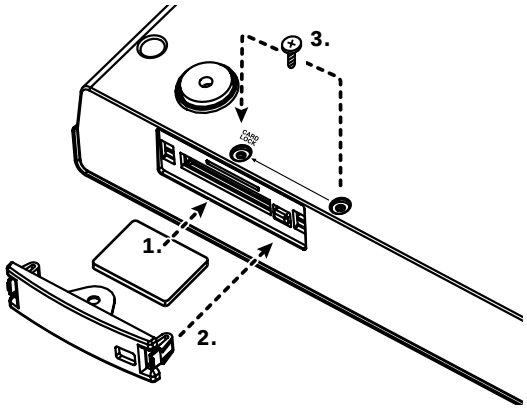
Extracción tarjeta CompactFlash

1. **Presione el botón de extracción, localizado junto al puero de la tarjeja en el panel frontal. La tarjeta CompactFlash quedará parcialmente extraída. Sujete bien la tarjeta CompactFlash y retírela hacia fuera.**

Prevención del robo de la tarjeta CompactFlash

Dispone de una protección para prevenir el robo de la tarjeta CompactFlash, incluida con el MC-808. Puede instalarla de la siguiente forma.

1. **Inserte la tarjeta CompactFlash dentro del puerto de tarjeta de memoria.**
2. **Fije la protección para la tarjeta.**
3. **Use un atornillador Phillips para quitar el tornillo de la parte inferior del panel e instale el protector con el CARD LOCK con los ajugeros liberados.**
   En este estado, la protección no podrá ser retirada, previniendo así el posible robo.



NOTE

Cuando manipule la unidad girándola o dándole vueltas, haga un manojo con periódicos o revistas, colóquelo debajo de las cuatro esquinas o en los dos laterales para prevenir daños en los botones y controles. Además, puede escoger la posición más adecuada para no dañar los controles.

NOTE

Cuando lo manipule girándolo o dándole la vuelta, evite caídas.

Listado de patrones RPS

No.	Pattern Name
257	Trance Drum 1
258	Trance Drum 2
259	Trance Drum 3
260	Trance Drum 4
261	Trance Drum 5
262	Trance Drum 6
263	Trance Drum 7
264	Trance Drum 8
265	Trance Drum 9
266	Trance Drum 10
267	Techno Drum 1
268	Techno Drum 2
269	Techno Drum 3
270	Techno Drum 4
271	Techno Drum 5
272	Techno Drum 6
273	Electro Drum 1
274	Electro Drum 2
275	Electro Drum 3
276	Electro Drum 4
277	Hard House Drum1
278	Hard House Drum2
279	Pop House Drum 1
280	Pop House Drum 2
281	House Drum 1
282	House Drum 2
283	House Drum 3
284	House Drum 4
285	BreakBeats Drum1
286	BreakBeats Drum2
287	BreakBeats Drum3
288	BreakBeats Drum4
289	BreakBeats Drum5
290	BreakBeats Drum6
291	DrumnBass Drum 1
292	DrumnBass Drum 2
293	DrumnBass Drum 3
294	DrumnBass Drum 4
295	Hip Hop Drum 1
296	Hip Hop Drum 2
297	Hip Hop Drum 3
298	Hip Hop Drum 4
299	Chill Out Drum 1
300	Chill Out Drum 2
301	R&B Drum 1
302	R&B Drum 2
303	R&B Drum 3
304	R&B Drum 4
305	DanceHall Drum 1
306	DanceHall Drum 2
307	Reggae Drum 1
308	Reggae Drum 2
309	Voice Drum 1
310	Voice Drum 2
311	Vox Drum 3
312	Trance Bass 1
313	Trance Bass 2
314	Trance Bass 3
315	Trance Bass 4
316	Trance Bass 5
317	Trance Bass 6
318	Trance Bass 7
319	Trance Bass 8
320	Trance Bass 9
321	Trance Bass 10
322	Techno Bass 1
323	Techno Bass 2
324	Techno Bass 3
325	Techno Bass 4
326	Techno Bass 5
327	Techno Bass 6
328	Electro Bass 1
329	Electro Bass 2
330	Electro Bass 3
331	Electro Bass 4
332	Hard House Bass1
333	Hard House Bass2
334	Hard House Bass3
335	Pop House Bass 1
336	Pop House Bass 2
337	House Bass 1
338	House Bass 2
339	House Bass 3
340	House Bass 4
341	BreakBeats Bass1
342	BreakBeats Bass2
343	BreakBeats Bass3
344	BreakBeats Bass4
345	BreakBeats Bass5
346	BreakBeats Bass6
347	Drumn Bass Bass1
348	Drumn Bass Bass2
349	Hip Hop Bass 1
350	Hip Hop Bass 2
351	Hip Hop Bass 3
352	Hip Hop Bass 4
353	Chill Out Bass 1
354	Chill Out Bass 2
355	R&B Bass 1
356	R&B Bass 2
357	R&B Bass 3
358	R&B Bass 4
359	DanceHall Bass 1
360	DanceHall Bass 2
361	Reggae Bass 1
362	Reggae Bass 2
363	Kick Fill 1
364	Kick Fill 2
365	Kick Fill 3
366	Kick Fill 4
367	Kick Fill 5
368	Kick Fill 6
369	Kick Fill 7
370	Snare Fill 1
371	Snare Fill 2
372	Snare Fill 3
373	Snare Fill 4
374	Snare Fill 5
375	Snare Fill 6
376	Snare Fill 7
377	Snare Fill 8
378	Snare Fill 9
379	Hi-hat Fill 1
380	Hi-hat Fill 2
381	Hi-hat Fill 3
382	Hi-hat Fill 4
383	Hi-hat Fill 5
384	Hi-hat Fill 6
385	Hi-hat Fill 7
386	Hi-hat Fill 8
387	Hi-hat Fill 9
388	Hi-hat Fill 10
389	Hi-hat Fill 11
390	Hi-hat Fill 12
391	Hi-hat Fill 13
392	Hi-hat Fill 14
393	Hi-hat Fill 15
394	Hi-hat Fill 16
395	Hi-hat Fill 17
396	Hi-hat Fill 18
397	Cymbal Fill 1
398	Cymbal Fill 2
399	Cymbal Fill 3
400	Cymbal 1
401	Cymbal 2
402	Cymbal 3
403	Cymbal 4
404	Clap Fill 1
405	Clap Fill 2
406	Clap Fill 3
407	Clap Fill 4
408	Clap Fill 5
409	Clap Fill 6
410	Clap Fill 7
411	Tom Fill 1
412	Tom Fill 2
413	Perc. Fill 1
414	Perc. Fill 2
415	Perc. Fill 3
416	Perc. Fill 4
417	Perc. Fill 5
418	Perc. Fill 6
419	Perc. Fill 7
420	Perc. Fill 8
421	Perc. Fill 9
422	Perc. Fill 10
423	Perc. Fill 11
424	Perc. Fill 12
425	Perc. Fill 13
426	Perc. Fill 14
427	Perc. Fill 15
428	Perc. Fill 16
429	Perc. Fill 17
430	Perc. Fill 18
431	Perc. Fill 19
432	Perc. Fill 20
433	Perc. Fill 21
434	Perc. Fill 22
435	Perc. Fill 23
436	Perc. Fill 24
437	Perc. Fill 25
438	Perc. Fill 26
439	Perc. Fill 27
440	Perc. Fill 28
441	Perc. Fill 29
442	Perc. Fill 30
443	Tambourine 1
444	Tambourine 2
445	Tambourine 3
446	Tambourine 4
447	Tambourine 5
448	Tambourine 6
449	Triangle
450	Scratch 1
451	Scratch 2
452	Scratch 3
453	Scratch 4
454	Scratch 5
455	Scratch 6
456	Piano 1
457	Piano 2
458	Piano 3
459	Piano 4
460	Piano 5
461	E.Piano 1
462	E.Piano 2
463	E.Piano 3
464	E.Piano 4
465	E.Piano 5
466	E.Piano 6
467	E.Piano 7
468	E.Piano 8
469	E.Piano 9
470	E.Piano 10
471	E.Piano 11
472	E.Piano 12
473	E.Piano 13
474	Organ 1
475	Organ 2
476	Guitar Riff 1
477	Guitar Riff 2
478	Guitar Riff 3
479	Guitar Riff 4
480	Guitar Riff 5

Listado de patrones RPS

No.	Pattern Name
481	Guitar Riff 6
482	Guitar Riff 7
483	Guitar Riff 8
484	Guitrar Riff 9
485	Guitar Riff 10
486	Guitar Riff 11
487	Guitar Riff 12
488	Guitar Riff 13
489	Guitar Riff 14
490	Guitar Riff 15
491	Strings 1
492	Strings 2
493	Strings 3
494	Strings 4
495	Strings 5
496	Strings 6
497	Strings 7
498	Strings 8
499	Strings 9
500	Strings 10
501	Strings 11
502	Vox 1
503	Vox 2
504	Brass 1
505	Brass 2
506	Flute 1
507	Flute 2
508	Bell 1
509	Bell 2
510	Bell 3
511	Mallet
512	Vibraphone 1
513	Vibraphone 2
514	Vibraphone 3
515	Xylophone
516	Synth Lead 1
517	Synth Lead 2
518	Synth Lead 3
519	Synth Lead 4
520	Synth Lead 5
521	Synth Lead 6
522	Synth Pad 1
523	Synth Pad 2
524	Synth Pad 3
525	Synth Pad 4
526	Synth Pad 5
527	Synth Pad 6
528	Synth Pad 7
529	Synth Pad 8
530	Synth Pad 9
531	Synth Pad 10
532	Synth Pad 11
533	Synth Pad 12
534	Synth Pad 13
535	Synth Pad 14

No.	Pattern Name
536	Synth Pad 15
537	Synth Pad 16
538	Synth Pad 17
539	Synth Pad 18
540	Synth Pad 19
541	Synth Pad 20
542	Synth Pad 21
543	Synth Pad 22
544	Synth Riff 1
545	Synth Riff 2
546	Synth Riff 3
547	Synth Riff 4
548	Synth Riff 5
549	Synth Riff 6
550	Synth Riff 7
551	Synth Riff 8
552	Synth Riff 9
553	Synth Riff 10
554	Synth Riff 11
555	Synth Riff 12
556	Synth Riff 13
557	Synth Riff 14
558	Synth Riff 15
559	Synth Riff 16
560	Synth Riff 17
561	Synth Riff 18
562	Synth Riff 19
563	Synth Riff 20
564	Synth Riff 21
565	Synth Riff 22
566	Synth Riff 23
567	Synth Riff 24
568	Synth Riff 25
569	Synth Riff 26
570	Synth Riff 27
571	Synth Riff 28
572	Synth Riff 29
573	Synth Riff 30
574	Synth Riff 31
575	Synth Riff 32
576	Synth Riff 33
577	Synth Riff 34
578	Synth Riff 35
579	Synth Riff 36
580	Synth Riff 37
581	Synth Riff 38
582	Synth Riff 39
583	Synth Riff 40
584	Synth Riff 41
585	Synth Riff 42
586	Synth Riff 43
587	Synth Riff 44
588	Synth Riff 45
589	Synth Riff 46
590	Synth Riff 47

No.	Pattern Name
591	Synth Riff 48
592	Synth Riff 49
593	Synth Riff 50
594	Synth Riff 51
595	Synth Riff 52
596	Synth Riff 53
597	Synth Riff 54
598	Synth Riff 55
599	Synth Riff 56
600	Synth Riff 57
601	Synth Riff 58
602	Synth Seq 1
603	Synth Seq 2
604	Synth Seq 3
605	Synth Seq 4
606	Synth Seq 5
607	Synth Seq 6
608	Synth Seq 7
609	Synth Seq 8
610	Synth Seq 9
611	Synth Seq 10
612	Synth Seq 11
613	Synth Seq 12
614	Synth Seq 13
615	Synth Seq 14
616	Synth Seq 15
617	Synth Seq 16
618	Synth Seq 17
619	Synth Seq 18
620	Synth Seq 19
621	Synth Seq 20
622	Synth Seq 21
623	Synth Seq 22
624	Synth Seq 23
625	Synth Seq 24
626	Synth Seq 25
627	Synth Seq 26
628	Synth Seq 27
629	Synth Seq 28
630	Synth Seq 29
631	Synth Seq 30
632	Synth Seq 31
633	Synth Seq 32
634	Synth Seq 33
635	Synth Seq 34
636	Synth Seq 35
637	Synth Seq 36
638	Synth Seq 37
639	Synth Seq 38
640	Synth Seq 39
641	Synth Seq 40
642	Synth Seq 41
643	Synth Seq 42
644	Synth Seq 43
645	Voice 1

No.	Pattern Name
646	Voice 2
647	Voice 3
648	Voice 4
649	Voice 5
650	Voice 6
651	Voice 7
652	Voice 8
653	Voice 9
654	Voice 10
655	Voice 11
656	Voice 12
657	Voice 13
658	FX 1
659	FX 2
660	FX 3
661	FX 4
662	FX 5
663	FX 6
664	FX 7
665	FX 8
666	FX 9
667	FX 10
668	FX 11
669	FX 12
670	FX 13
671	FX 14
672	FX 15
673	FX 16
674	FX 17
675	FX 18
676	FX 19
677	FX 20
678	FX 21
679	FX 22
680	FX 23
681	FX 24
682	FX 25
683	FX 26

Una visión general del MC-808

Los cuatro modos del MC-808

El MC-808 tiene cuatro modos. Puede elegir entre estos modos dependiendo de como desee ejecutar el MC-808 o deacuerdo con las operaciones que efectúe.

Modo patron (p. 41)
Podra reproducir, grabar y editar patrones.
Pulse [PATTERN] para seleccionar el modo Patron

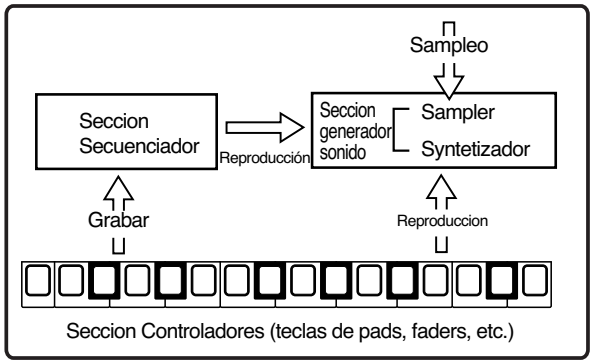
Modo Cancion (p. 105)
Podra reproducir, grabar y editar canciones.
Pulse [SONG] para seleccionar el modo Cancion

Modo Patch/Sample (p. 85)
Podra editar sonidos como patches, ritmos, y samples. Pulse [PATCH/SAMPLE] para seleccionar el modo Patch/Sample

Modo Sistema (p. 117)
Podra configurar las aplicaciones que afecten a la totalidad del sistema del MC-808, como la gonfiguracion de la afinacion o la sincronizacion.
Pulse [SYSTEM] para seleccionar el modo Sistema.

La estructura básica del MC-808

Esta sección explica las secciones principales con las que trabaja el MC-808; **el secuenciador, el generador de sonido, lod controles y el sample.**



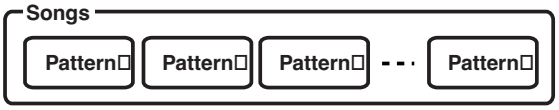
Los datos grabados en la sección de control se envian por el generador de sonido, logrando que se produzca el sonido.
Alternativamente, los datos grabados por la sección del secuenciador, logran que la sección del generador de sonido produzca el sonido de acuerdo a los datos grabados.

Acerca de la sección del generador de sonido

Ésta es la sección que produce el sonido. Puede generarlo respondiendo a los datos del secuenciador o de los controles del MC-808, o como respuesta a los datos enviados por un aparato MIDI externo.
El generador de sonido del MC-808 puede producir un total de 128 notas simultáneamente, dotándole de la plena capacidad necesaria para tocar numerosos elementos al mismo tiempo.

La estructura de los sonidos

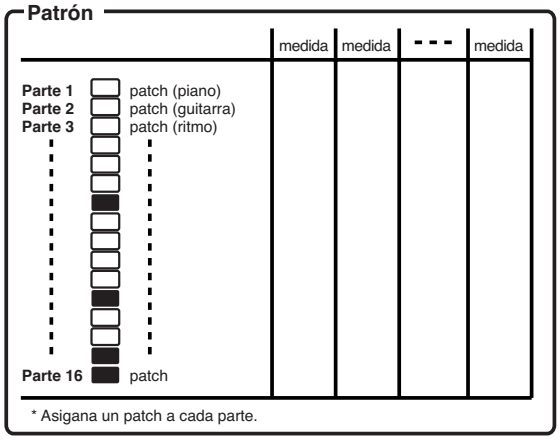
Songs (Canciones)



Una canción (song) se forma de uno o más patrones conectados en el orden de reproducción deseado.

Puede espicificar el orden de reproducción en un total de cincuenta patrones en orden ascendente.

Patrones y partes



Un patrón contiene 1-998 medidas de interpretación de datos que producen los sonidos (patches o sets rítmicos) de un total de 16 partes.

El MC-808 viene provisto de 256 patrones.

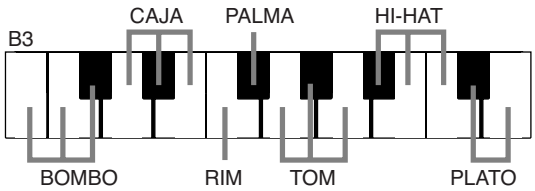
Cada parte es la análoga a la de cada músico de una banda u orquesta. El MC-808 tiene dieciséis partes, dependiendo de su intención, puede utilizar dieciséis patches o ritmos distintos para interpretar dieciséis ejecuciones simultáneas.

Patches y Tones

Un patch corresponde a un único instrumento, como un piano o una guitarra. Cada patch consta de un total de cuatro tones. El MC-808 proporciona 896 patches distintos, que le proporcionan una variedad de sonidos posibles, que le harán disfrutar únicamente seleccionándolos y tocando con ellos.

Los Tones constituyen el bloque del cual un patch está conformado. El MC-808 proporciona 622 formas de onda, dos formas de onda pueden asignarse a cada tone. (Pueden asignarse en estéreo, con una en L y la otra en R)

Sección rítmica



Una sección rítmica está asignada a las diferentes notas por cada sonido instrumental, (Puede tocar escalas o melodías usando cada sonido de instrumento) El MC-808 proporciona 128 secciones rítmicas.

Procesadores de efectos

Los procesadores de efectos le permiten una variedad de efectos para cada sonido de los pacthes o de las secciones rítmicas. Puede utilizar seis efectos distintos simultáneamente, usando los procesadores de efectos independientes: Compresor (corrige irregularidades en el nivel), Reverb (proporciona reverberación) , dos Multi-efectos (cada uno de ellos le permite elegir entre 47 tipos de efectos tales como ecualizadores, overdrive o delay), una entrada externa de efectos (External Input effect), y un Master de efectos (Master effect) (que se puede aplicar a la salida final del MC-808, consiguiendo un total de volumen más consistente).

Sampler

Un sampler es un aparato que captura datos de audio o fuentes de audio como pueden ser un CD o "samples."

El MC-808 le permite cambiar la afinación (pitch) de un sonido sampleado, aplicarle un filtro, o modificar su envolvente, tratar los sonidos sampleados con la misma forma de onda que proviene de la sección del generador de sonidos.

La sección del secuenciador

Un secuenciador es un aparato que guarda una interpretación y reproduce la interpretación salvada anteriormente.
El MC-808 contiene un secuenciador que reproduce sucesivamente diferentes patrones a los que puede modificar el orden de la ejecución mientras la reproduce. Este tipo de secuenciador es el denominado "**pattern sequencer**."

Guardar y reproducir su ejecución

El MC-808 cuenta con 258 presets de patrones. Puede disfrutar de tocando con los patrones de reproducción o únicamente reproducirlos.
Además puede crear patrones nuevos, reiniciar cada uno como un preset de patrón o modificarlo de cero.

Reproducción simultánea de diferentes partes

El MC-808 puede reproducir diferente sonidos (**patches**) de forma simultánea. Por ejemplo., con una parte estructurada como se muestra más abajo, puede reproducir a la vez batería, bajo, piano y guitarra, pudiendo obtener la capacidad de una banda o formación similar.

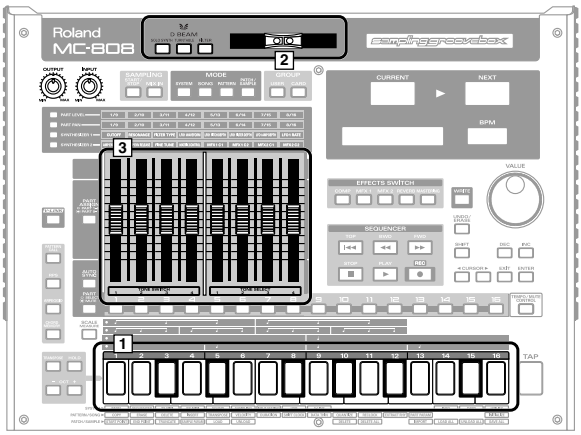
Part 1	Guitar
Part 2	Bass
Part 3	Piano
Part 10	Rhythm (drum) set

Edición de los datos ejecutados

Al igual que una cinta de cassette o un MD (con "sonido" grabado) , un secuenciador guarda los "datos ejecutados". Esto quiere decir que puede editar fácilmente los datos ejecutados para crear sus propios patrones originales.

La sección de los controladores

Los controladores son unas teclas del tipo pad, el conrolador D Beam, el potenciómetro del panel, y los fader. Si utiliza los controles puede aplicar varios efectos a los sonidos y a las interpretaciones.



1. Teclados Pads

Su ejecución es la misma que a la de las notas de un teclado normal. Se utilizan además para la función RPS (p. 50) y para el secuenciador (p. 53). Por norma general la tecla 2 corresponde al C4.

2. Control D Beam

Este control le permite tocar o modificar sonidos pasando por encima su mano (p. 58).

3. Faders motorizados

Puede usar los faders para controlar los parámetros de los sonidos (cortes de filtro de frecuencias o resonancia, relación del LFO, etc) a tiempo real.
Para deltalles sobre su manipulación , consulte el apartado **"Los faders motorizados"** (p. 23).

Los faders motorizados

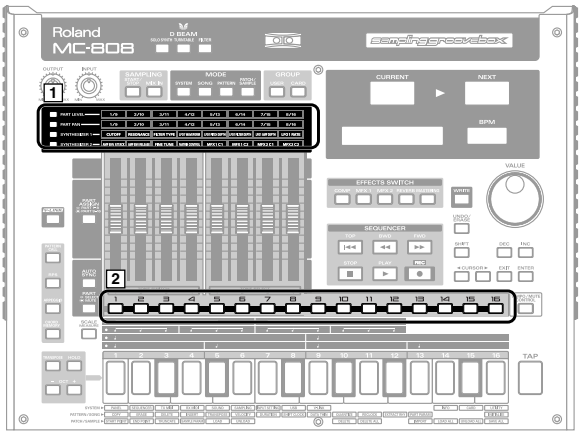
El MC-808 le permite usar ocho faders motorizados de control de volumen, panorama, etc. de cada parte en tiempo real.
Los fader deslizantes del MC-808 se mueven automáticamente de acuerdo con la última grabación de datos del patrón, proporcioando así una visión instantánea de las modificaciones realizadas.

MEMO

Puede presionar **"Fader Motor Sw"** (p. 118) OFF si no desea que los faders se muevan automáticamente.

En e l momento que deslice un fader con el dedo, éste entrará de forma automática en el modo manual (cada moviento indica internamente en que estado se encuentra el patrón o la canción), de esta forma los faders seguirán sus operaciones manuales.
Los faders restornan al modo automático en los siguientes supuestos:

- Modificando un patrón (Pattern mode)
- Modifacando una canción (Song mode)
- Los fader volverán al modo automático si modifica las funciones del fader presionando una tecla del área (1) mostrada a continuación.



Además puede utilizar el siguiente método para que los fader vuelvan al modo operativo anterior.

Ejemplo
En caso de que ajuste manualmente el panoramana de la división 1 (part 1)

1. **Pulse [PART PAN].**
   Los controles de la división del gráfico (parte(s) durante el modo manual del fader se iluminará.

2. **Mientras lo mantiene presionado presione [PART PAN], la parte iluminada de la división 1 (part 1) para apagarla.**
   El fader volverá al modo en el que se moverá autómaticamente deacuerdo a los parámetros internos.

   MEMO

   Si pulsa [EXIT] mientras presiona el controlador [PART PAN], todos los fader volverán al modo automático.

Guardar sus datos

Tras editar modificaciones o salvar interpretaciones, debe guardar los datos si desea mantener los resultados. Si apaga la unidad sin salvar los datos, las modificaciones se perderán.
Para detalles sobre cómo salvar sus datos, consulte las siguientes páginas.

- **Guardar un patrónn** (p. 83)
- **Guardar un Patch/Conjunto Rítmico** (p. 91, p. 95)
- **Guardar una canción** (p. 110)
- **Guardar un sample** (p. 102)
- **Guardar una configuración dePatrón** (p. 49)
- **Guardar una cpmfiguración de RPS** (p. 52)
- **Guardar un arpeggio style** (p. 55)
- **Guardar una forma de acorde** (p. 56)
- **Guardar una configuración de Sistema** (p. 118)

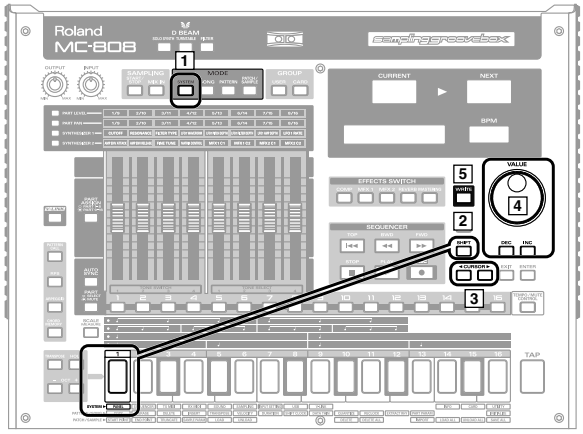
NOTE

Dependiendo del contenido de los datos a salvar, se requerirá un mayor espacio de tiempo, no debe apagar la unidad hasta que haya finalizado el proceso completo. En caso de no respetar el proceso completo puede causar funcionamiento errróneo.

Operaciones básicas del MC-808

Ajuste del contraste del display (LCD Contrast)

Si encuentra dificultad para leer el display, mediante el siguiente preocedimiento podrá ajustar el contraste del display.



1. Pulse [SYSTEM] para entrar en el modo System.

2. Presione [SHIFT] y pulsa la tecla pad[1].

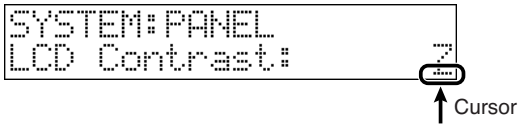
3. Use el [CURSOR ■ ■] para seleccionar"LCD Contrast."

4. Ajuste con cada vuelta del dial VALUE dial o también use [INC] [DEC] para ajustar cada valor.
Los valores más altos oscurecen los caracteres.
Rango: 1–8

5. Para salvar las modificaciones, pulse [WRITE].
Si decide no salvar la modificaciones, pulsa [EXIT] y volverá a la pantalla anterior.

Modificar un valor

Use el dial VALUE para realizar amplios cambios de valores, o use [INC] [DEC] para realizar cambios paso a paso.
Un carácter de subrallado aparece localizando el valor a modificar. Se denomina "**cursor**."



Si en la pantalla aparece más de un valor a editar, use el botón [CURSOR ■ ■] para mover el valor que deseas editar.

Modificación rápida de valores

- Presione [SHIFT] y mueva el dial VALUE para incrementar el valor que desee modificar de forma más rápida.

Tecla para repetir funciones

- El valor continuará su modificación si pulsa y presiona [INC] [DEC].
- El cursor continuará moviéndose mientras pulsas y presiona el [CURSOR ■ ■].

Turbo repetición de funciones

- El valor se incrementará rápidamente si presiona [INC], y después pulsa y presiona [DEC].
- El valor se verá disminuído rápidamente si presiona [DEC], y después pulsa y presiona [INC].
- El cursos se moverá rápidamente si presiona el botón [CURSOR ■ ■] y después debe pulsar el botón contrario [CURSOR].

Cancelar la acción previa (Undo/Redo)

"**Undo**" significa volver a la modificación de la ejecución más recientemente realizada, y "**Redo**" significa que cancela la función Undo lo que se traduce en que la modificación vuelve a aplicarse.
El MC-808 le permite utilizar la función Undo/Redo cuando ejecute las siguientes acciones. Será de gran utilidad para cancelar cambios o para comparar los anteriores y posteriores resultados de la edición.

cf.

- Edición del Pattern (p. 70)
- Microscopio (p. 79)
- Edición en el modo Song (p. 108)
- Salvando una canción (p. 107)

1. Asegúrese que selecciona en la pantalla del modo Patrón o del modo Canción.

2. Pulse [UNDO/ERASE].
Un display como el siguiente aparecerá.
Ejemplo: Si utiliza el modo Undo durante una edición del modo Patrón.

```
UNDO Pattern Edit
Are You Sure?
```

3. Pulse [ENTER] para rectificar (undo) su elección y vuelva al estado anterior.

4. Pulse [UNDO/ERASE] una vez más.
Un display como el siguiente aparecerá.
Ejemplo: Si utiliza el modo Undo durante una edición del modo Patrón.

```
REDO Pattern Edit
Are You Sure?
```

5. Pulse [ENTER] para rehacer (redo) la edición y vuelva al estado anterior al de la operación de rectificado (Undo).

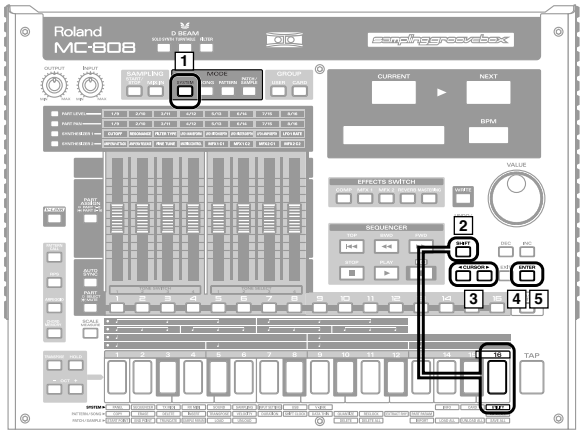
* *Debe utilizar la función Undo o Redo inmediatamente después de modificar datos. Una vez ha salvado la edición del patrón, no podrá activar este modo. Además, si modifica cualquier dato y después ejecuta otra opreación diferente modificando los datos, no podrá utilizar la función undo/redo de la primera modificación.*

Restauración de los ajustes de fábrica (Factory Reset)

A continuación le mostramos como restaurar los ajustes del MC-808 que traían de fabrica.

NOTE
Cuando efectúe el Factory Preset, **los datos de la memoria interna de usuario se perderán**. Si la memoria interna del MC-808 tiene datos que desea guardar, guarde en una CompactFlash o por USB a ordenador (**"Backing up user data (User Backup)"** (p. 124)).

NOTE
Nunca apague la unidad mientras se ejecuta el Factory Reset. Podría destruir el contenido de la memoria.



1. Pulse [SYSTEM] para entrar en el modo System.

2. Presione [SHIFT] y pulsa la tecla pad [16].
Aparecerá la pantalla SYSTEM UTILITY.

3. Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar "Factory Reset."

```
SYSTEM:UTILITY
Factory Reset[ENTER]
```

4. Pulse [ENTER].
Le preguntará si quiere confirmar su elección.

```
Factory Reset.:
Are You Sure?
```

5. Pulse [ENTER] para ejecutar la restauración de fábrica (Factory Reset).
La función restauración de fábrica se ejecutará.

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

Cuando el display indica "Please Power Off," apague la unidad, una vez realizado.

Lista de set RPS

01. Trance

Pad	No.	nombre de patrón
1	257	Trance Drum 1
2	258	Trance Drum 2
3	312	Trance Bass 1
4	313	Trance Bass 2
5	386	Hi-hat Fill 8
6	461	E.Piano 1
7	476	Guitar Riff 1
8	522	Synth Pad 1
9	544	Synth Riff 1
10	545	Synth Riff 2
11	546	Synth Riff 3
12	602	Synth Seq 1
13	603	Synth Seq 2
14	604	Synth Seq 3
15	491	Strings 1
16	658	FX 1

02. Hard Trance

Pad	No.	nombre de patrón
1	259	Trance Drum 3
2	260	Trance Drum 4
3	314	Trance Bass 3
4	315	Trance Bass 4
5	413	Perc. Fill 1
6	523	Synth Pad 2
7	524	Synth Pad 3
8	547	Synth Riff 4
9	548	Synth Riff 5
10	549	Synth Riff 6
11	605	Synth Seq 4
12	606	Synth Seq 5
13	607	Synth Seq 6
14	659	FX 2
15	660	FX 3
16	661	FX 4

03. Pop Trance

Pad	No.	nombre de patrón
1	261	Trance Drum 5
2	262	Trance Drum 6
3	316	Trance Bass 5
4	317	Trance Bass 6
5	414	Perc. Fill 2
6	456	Piano 1
7	525	Synth Pad 4
8	550	Synth Riff 7
9	551	Synth Riff 8
10	552	Synth Riff 9
11	553	Synth Riff 10
12	608	Synth Seq 7
13	609	Synth Seq 8
14	610	Synth Seq 9
15	379	Hi-hat Fill 1
16	402	Cymbal 3

04. TechTrance

Pad	No.	nombre de patrón
1	263	Trance Drum 7
2	264	Trance Drum 8
3	318	Trance Bass 7
4	319	Trance Bass 8
5	415	Perc. Fill 3
6	526	Synth Pad 5
7	527	Synth Pad 6
8	528	Synth Pad 7
9	554	Synth Riff 11
10	555	Synth Riff 12
11	611	Synth Seq 10
12	612	Synth Seq 11
13	443	Tambourine 1
14	662	FX 5
15	663	FX 6
16	403	Cymbal 4

05. ClassicTrance

Pad	No.	nombre de patrón
1	265	Trance Drum 9
2	266	Trance Drum 10
3	320	Trance Bass 9
4	321	Trance Bass 10
5	387	Hi-hat Fill 9
6	416	Perc. Fill 4
7	417	Perc. Fill 5
8	474	Organ 1
9	529	Synth Pad 8
10	556	Synth Riff 13
11	557	Synth Riff 14
12	558	Synth Riff 15
13	559	Synth Riff 16
14	560	Synth Riff 17
15	613	Synth Seq 12
16	614	Synth Seq 13

06. Techno1

Pad	No.	nombre de patrón
1	267	Techno Drum 1
2	268	Techno Drum 2
3	322	Techno Bass 1
4	323	Techno Bass 2
5	388	Hi-hat Fill 10
6	418	Perc. Fill 6
7	419	Perc. Fill 7
8	516	Synth Lead 1
9	530	Synth Pad 9
10	561	Synth Riff 18
11	562	Synth Riff 19
12	615	Synth Seq 14
13	616	Synth Seq 15
14	617	Synth Seq 16
15	664	FX 7
16	665	FX 8

07. Techno2

Pad	No.	nombre de patrón
1	269	Techno Drum 3
2	270	Techno Drum 4
3	324	Techno Bass 3
4	325	Techno Bass 4
5	389	Hi-hat Fill 11
6	420	Perc. Fill 8
7	421	Perc. Fill 9
8	531	Synth Pad 10
9	532	Synth Pad 11
10	618	Synth Seq 17
11	619	Synth Seq 18
12	620	Synth Seq 19
13	621	Synth Seq 20
14	666	FX 9
15	667	FX 10
16	402	Cymbal 3

08. Techno3

Pad	No.	nombre de patrón
1	271	Techno Drum 5
2	272	Techno Drum 6
3	326	Techno Bass 5
4	327	Techno Bass 6
5	533	Synth Pad 12
6	563	Synth Riff 20
7	564	Synth Riff 21
8	565	Synth Riff 22
9	566	Synth Riff 23
10	567	Synth Riff 24
11	568	Synth Riff 25
12	622	Synth Seq 21
13	623	Synth Seq 22
14	624	Synth Seq 23
15	668	FX 11
16	402	Cymbal 3

09. Electro1

Pad	No.	nombre de patrón
1	273	Electro Drum 1
2	274	Electro Drum 2
3	328	Electro Bass 1
4	329	Electro Bass 2
5	384	Hi-hat Fill 6
6	422	Perc. Fill 10
7	444	Tambourine 2
8	569	Synth Riff 26
9	570	Synth Riff 27
10	625	Synth Seq 24
11	626	Synth Seq 25
12	627	Synth Seq 26
13	453	Scratch 4
14	374	Snare Fill 5
15	397	Cymbal Fill 1
16	403	Cymbal 4

10. Electro2

Pad	No.	nombre de patrón
1	275	Electro Drum 3
2	276	Electro Drum 4
3	330	Electro Bass 3
4	331	Electro Bass 4
5	381	Hi-hat Fill 3
6	423	Perc. Fill 11
7	477	Guitar Riff 2
8	534	Synth Pad 13
9	571	Synth Riff 28
10	572	Synth Riff 29
11	573	Synth Riff 30
12	628	Synth Seq 27
13	629	Synth Seq 28
14	375	Snare Fill 6
15	398	Cymbal Fill 2
16	403	Cymbal 4

11. HardHouse

Pad	No.	nombre de patrón
1	277	Hard House Drum1
2	278	Hard House Drum2
3	332	Hard House Bass1
4	333	Hard House Bass2
5	334	Hard House Bass3
6	390	Hi-hat Fill 12
7	457	Piano 2
8	458	Piano 3
9	574	Synth Riff 31
10	575	Synth Riff 32
11	576	Synth Riff 33
12	630	Synth Seq 29
13	631	Synth Seq 30
14	632	Synth Seq 31
15	382	Hi-hat Fill 4
16	402	Cymbal 3

12. PopHouse

Pad	No.	nombre de patrón
1	279	Pop House Drum 1
2	280	Pop House Drum 2
3	335	Pop House Bass 1
4	336	Pop House Bass 2
5	424	Perc. Fill 12
6	425	Perc. Fill 13
7	462	E.Piano 2
8	535	Synth Pad 14
9	536	Synth Pad 15
10	577	Synth Riff 34
11	578	Synth Riff 35
12	579	Synth Riff 36
13	633	Synth Seq 32
14	634	Synth Seq 33
15	492	Strings 2
16	669	FX 12

13. House1

Pad	No.	nombre de patrón
1	281	House Drum 1
2	282	House Drum 2
3	337	House Bass 1
4	338	House Bass 2
5	426	Perc. Fill 14
6	412	Tom Fill 2
7	463	E.Piano 3
8	475	Organ 2
9	478	Guitar Riff 3
10	517	Synth Lead 2
11	580	Synth Riff 37
12	493	Strings 3
13	445	Tambourine 3
14	512	Vibraphone 1
15	506	Flute 1
16	670	FX 13

14. House2

Pad	No.	nombre de patrón
1	283	House Drum 3
2	284	House Drum 4
3	339	House Bass 3
4	340	House Bass 4
5	427	Perc. Fill 15
6	464	E.Piano 4
7	459	Piano 4
8	479	Guitar Riff 4
9	581	Synth Riff 38
10	582	Synth Riff 39
11	494	Strings 4
12	446	Tambourine 4
13	513	Vibraphone 2
14	655	Voice 11
15	671	FX 14
16	672	FX 15

15. BreakBeats1

Pad	No.	nombre de patrón
1	285	BreakBeats Drum1
2	286	BreakBeats Drum2
3	341	BreakBeats Bass1
4	342	BreakBeats Bass2
5	391	Hi-hat Fill 13
6	428	Perc. Fill 16
7	429	Perc. Fill 17
8	480	Guitar Riff 5
9	465	E.Piano 5
10	537	Synth Pad 16
11	583	Synth Riff 40
12	584	Synth Riff 41
13	635	Synth Seq 34
14	447	Tambourine 5
15	514	Vibraphone 3
16	673	FX 16

16. BreakBeats2

Pad	No.	nombre de patrón
1	287	BreakBeats Drum3
2	288	BreakBeats Drum4
3	343	BreakBeats Bass3
4	344	BreakBeats Bass4
5	430	Perc. Fill 18
6	431	Perc. Fill 19
7	432	Perc. Fill 20
8	481	Guitar Riff 6
9	466	E.Piano 6
10	518	Synth Lead 3
11	585	Synth Riff 42
12	586	Synth Riff 43
13	636	Synth Seq 35
14	495	Strings 5
15	656	Voice 12
16	674	FX 17

Lista de set RPS

17. BreakBeats3

Pad	No.	nombre de patrón
1	289	BreakBeats Drum5
2	290	BreakBeats Drum6
3	345	BreakBeats Bass5
4	346	BreakBeats Bass6
5	433	Perc. Fill 21
6	482	Guitar Riff 7
7	587	Synth Riff 44
8	588	Synth Riff 45
9	637	Synth Seq 36
10	638	Synth Seq 37
11	448	Tambourine 6
12	454	Scratch 5
13	449	Triangle
14	657	Voice 13
15	675	FX 18
16	400	Cymbal 1

18. DrumnBass

Pad	No.	nombre de patrón
1	291	DrumnBass Drum 1
2	292	DrumnBass Drum 2
3	293	DrumnBass Drum 3
4	294	DrumnBass Drum 4
5	347	Drumn Bass Bass1
6	348	Drumn Bass Bass2
7	392	Hi-hat Fill 14
8	467	E.Piano 7
9	468	E.Piano 8
10	519	Synth Lead 4
11	538	Synth Pad 17
12	539	Synth Pad 18
13	639	Synth Seq 38
14	676	FX 19
15	677	FX 20
16	678	FX 21

19. HipHop1

Pad	No.	nombre de patrón
1	295	Hip Hop Drum 1
2	296	Hip Hop Drum 2
3	349	Hip Hop Bass 1
4	350	Hip Hop Bass 2
5	393	Hi-hat Fill 15
6	483	Guitar Riff 8
7	540	Synth Pad 19
8	589	Synth Riff 46
9	590	Synth Riff 47
10	591	Synth Riff 48
11	640	Synth Seq 39
12	496	Strings 6
13	497	Strings 7
14	309	Voice Drum 1
15	310	Voice Drum 2
16	679	FX 22

20. HipHop2

Pad	No.	nombre de patrón
1	297	Hip Hop Drum 3
2	298	Hip Hop Drum 4
3	351	Hip Hop Bass 3
4	352	Hip Hop Bass 4
5	410	Clap Fill 7
6	469	E.Piano 9
7	484	Guitar Riff 9
8	541	Synth Pad 20
9	592	Synth Riff 49
10	593	Synth Riff 50
11	594	Synth Riff 51
12	595	Synth Riff 52
13	498	Strings 8
14	311	Voice Drum 3
15	680	FX 23
16	401	Cymbal 2

21. ChillOut

Pad	No.	nombre de patrón
1	299	Chill Out Drum 1
2	300	Chill Out Drum 2
3	353	Chill Out Bass 1
4	354	Chill Out Bass 2
5	434	Perc. Fill 22
6	435	Perc. Fill 23
7	470	E.Piano 10
8	485	Guitar Riff 10
9	542	Synth Pad 21
10	596	Synth Riff 53
11	597	Synth Riff 54
12	499	Strings 9
13	455	Scratch 6
14	502	Vox 1
15	515	Xylophone
16	681	FX 24

22. R&B1

Pad	No.	nombre de patrón
1	301	R&B Drum 1
2	302	R&B Drum 2
3	355	R&B Bass 1
4	356	R&B Bass 2
5	436	Perc. Fill 24
6	471	E.Piano 11
7	472	E.Piano 12
8	486	Guitar Riff 11
9	520	Synth Lead 5
10	598	Synth Riff 55
11	641	Synth Seq 40
12	500	Strings 10
13	508	Bell 1
14	682	FX 25
15	399	Cymbal Fill 3
16	400	Cymbal 1

23. R&B2

Pad	No.	nombre de patrón
1	303	R&B Drum 3
2	304	R&B Drum 4
3	357	R&B Bass 3
4	358	R&B Bass 4
5	394	Hi-hat Fill 16
6	385	Hi-hat Fill 7
7	437	Perc. Fill 25
8	473	E.Piano 13
9	487	Guitar Riff 12
10	599	Synth Riff 56
11	642	Synth Seq 41
12	503	Vox 2
13	509	Bell 2
14	683	FX 26
15	410	Clap Fill 7
16	401	Cymbal 2

24. DanceHall

Pad	No.	nombre de patrón
1	305	DanceHall Drum 1
2	306	DanceHall Drum 2
3	359	DanceHall Bass 1
4	360	DanceHall Bass 2
5	395	Hi-hat Fill 17
6	438	Perc. Fill 26
7	439	Perc. Fill 27
8	488	Guitar Riff 13
9	489	Guitar Riff 14
10	543	Synth Pad 22
11	600	Synth Riff 57
12	643	Synth Seq 42
13	510	Bell 3
14	504	Brass 1
15	505	Brass 2
16	511	Mallet

25. Reggae

Pad	No.	nombre de patrón
1	307	Reggae Drum 1
2	308	Reggae Drum 2
3	361	Reggae Bass 1
4	362	Reggae Bass 2
5	396	Hi-hat Fill 18
6	384	Hi-hat Fill 6
7	440	Perc. Fill 28
8	441	Perc. Fill 29
9	460	Piano 5
10	490	Guitar Riff 15
11	521	Synth Lead 6
12	601	Synth Riff 58
13	644	Synth Seq 43
14	501	Strings 11
15	507	Flute 2
16	400	Cymbal 1

26.Kick&Snare Fill

Pad	No.	nombre de patrón
1	363	Kick Fill 1
2	364	Kick Fill 2
3	365	Kick Fill 3
4	366	Kick Fill 4
5	367	Kick Fill 5
6	368	Kick Fill 6
7	369	Kick Fill 7
8	370	Snare Fill 1
9	371	Snare Fill 2
10	372	Snare Fill 3
11	373	Snare Fill 4
12	374	Snare Fill 5
13	375	Snare Fill 6
14	376	Snare Fill 7
15	377	Snare Fill 8
16	378	Snare Fill 9

27. FX Set

Pad	No.	nombre de patrón
1	659	FX 2
2	661	FX 4
3	663	FX 6
4	664	FX 7
5	665	FX 8
6	666	FX 9
7	670	FX 13
8	671	FX 14
9	672	FX 15
10	677	FX 20
11	678	FX 21
12	679	FX 22
13	680	FX 23
14	681	FX 24
15	682	FX 25
16	683	FX 26

28. Voice Set

Pad	No.	nombre de patrón
1	309	Voice Drum 1
2	310	Voice Drum 2
3	311	Voice Drum 3
4	645	Voice 1
5	646	Voice 2
6	647	Voice 3
7	648	Voice 4
8	649	Voice 5
9	650	Voice 6
10	651	Voice 7
11	652	Voice 8
12	653	Voice 9
13	654	Voice 10
14	655	Voice 11
15	656	Voice 12
16	657	Voice 13

29. Scratch & Clap

Pad	No.	nombre de patrón
1	450	Scratch 1
2	451	Scratch 2
3	452	Scratch 3
4	453	Scratch 4
5	454	Scratch 5
6	455	Scratch 6
7	675	FX 18
8	676	FX 19
9	411	Tom Fill 1
10	404	Clap Fill 1
11	405	Clap Fill 2
12	406	Clap Fill 3
13	407	Clap Fill 4
14	408	Clap Fill 5
15	409	Clap Fill 6
16	410	Clap Fill 7

30. Perc. Set

Pad	No.	nombre de patrón
1	413	Perc. Fill 1
2	416	Perc. Fill 4
3	417	Perc. Fill 5
4	419	Perc. Fill 7
5	424	Perc. Fill 12
6	425	Perc. Fill 13
7	427	Perc. Fill 15
8	429	Perc. Fill 17
9	432	Perc. Fill 20
10	433	Perc. Fill 21
11	434	Perc. Fill 22
12	438	Perc. Fill 26
13	439	Perc. Fill 27
14	441	Perc. Fill 29
15	442	Perc. Fill 30
16	445	Tambourine 3

No.: número de patrón RPS

* *Todos estos datos provienen de fábrica. Para detalles de cómo hacer un reset, consulte el manual (p. 25).*

* *Con los ajustes de fábrica , Los sets RPS 31–50 contienen los mismos sets que RPS 01–20.*

Lista del set de patrones (para USA)

01. S.Murayama

Pad	No.	Pattern Name
1	002	Lover's Way
2	027	Get It
3	028	In Da Mood
4	029	Groove Floor
5	030	Mellow Style
6	031	Keep It Goin'
7	032	Sweet'n' Sound
8	033	Touch of Strings
9	034	Urban Love
10	035	The Edge
11	002	Lover's Way
12	027	Get It
13	028	In Da Mood
14	029	Groove Floor
15	030	Mellow Style
16	031	Keep It Goin'

02. Heigo Tani

Pad	No.	Pattern Name
1	109	DEVGRU
2	110	Strider
3	111	SiGlocKimber
4	112	CQB
5	113	LargeSmallWorld
6	114	TheGreenLine
7	115	GOLD V12
8	116	HexagonMemory
9	117	Wall54321!!Zero
10	118	PKTN
11	119	DubDream
12	120	PASSION!!
13	121	RobotLove
14	122	FullMetalRose
15	123	FutureTrain
16	109	DEVGRU

03. Remo-con

Pad	No.	Pattern Name
1	153	Para Para Fire
2	154	Memory Brass
3	155	Euro Heart Beat
4	156	G-psy
5	157	Cold Game
6	158	Machinist
7	159	Bang The Floor
8	160	TranceIsParadise
9	161	Psych Buster
10	162	Dimension 808
11	163	Mystery Paranoia
12	164	Escape Code
13	153	Para Para Fire
14	154	Memory Brass
15	155	Euro Heart Beat
16	156	G-psy

04. Sterling Moss

Pad	No.	Pattern Name
1	079	Slippery Wed
2	080	Slammer Jammer
3	081	Lay Downed
4	082	Jiggy Bigup
5	083	Layed Out
6	084	Deep Angles
7	085	Triptonite
8	086	Distortonation
9	087	Roundabout
10	088	Clackajam
11	089	Easy Money
12	090	Party Time!
13	091	Street Sounds
14	092	Sliding Moves
15	093	Feeling House
16	079	Slippery Wed

05. Manuel Schleis

Pad	No.	Pattern Name
1	094	Melodic Trance 2
2	095	Tektrance 1
3	096	Back to 94
4	097	Melodic Trance 1
5	098	Monoelectrique
6	099	Funky House
7	100	PoP-Fusion
8	101	TekTrance 2
9	102	Chillin`House
10	103	El Rithmo
11	104	Chicken & Curry
12	105	Powerpop Beatz
13	106	Hands Up!
14	107	Dream Dance
15	108	Monoelectrique 2
16	094	Melodic Trance 2

06. Tweeky

Pad	No.	Pattern Name
1	001	SuperGrime!
2	124	Lab Beats
3	125	Hybrid Hop
4	126	Vampire Dance
5	127	The Meadow
6	128	Contrast Beats
7	129	Electric Boogie
8	130	Wildlife
9	131	Airee!
10	132	Secret Spot
11	133	Submarine Trip
12	134	Full-On Beats!
13	135	You're Toast!
14	136	Strobe Shock
15	137	Party Trance
16	001	SuperGrime!

07. Justin Berkovi

Pad	No.	Pattern Name
1	138	Industritech
2	139	Deep End
3	140	Get You
4	141	Acid Thunda
5	142	Cool Girl
6	143	Karmer
7	144	Lushus
8	145	Nurture
9	146	Purge
10	147	The hood
11	148	Into You
12	149	Houses
13	150	Berksville
14	151	Scenic
15	152	Blast
16	138	Industritech

08. Kilian Schweer

Pad	No.	Pattern Name
1	165	All My Bass
2	166	DnB
3	167	Silk
4	168	Spring
5	169	E-Ska
6	170	Old Man
7	171	007
8	172	Middle Ages
9	173	Lounge
10	174	Fun N Chase
11	175	My Chamber
12	176	Take Chill Off!
13	177	Easter Bunny
14	178	NDW
15	179	Xperience
16	180	A Raver's Film

09. Steven Keen

Pad	No.	Pattern Name
1	181	Spicy Massala
2	182	club@2am.de
3	183	Aaron Bee
4	184	DanceInDaHall
5	185	Nitty Gritty
6	186	Maryland, US
7	187	Undagrounde
8	188	Altern8tive
9	189	SteamyAreEnBee
10	190	French Butter
11	191	Cool&Collected
12	192	LaidBackBounce
13	193	BackyardBoogie
14	194	MadProgression
15	195	Aggression
16	196	Dapht Dunque

10. Hans Scheffle

Pad	No.	Pattern Name
1	197	Loungebreak
2	198	Human Kind
3	199	Cat Walk
4	200	Dance&Trendal
5	201	Doggy Chill
6	202	Put yo Hans up
7	203	eyePop Shuffle
8	204	Funk Jood
9	205	Swampthing
10	206	Opposite Sax
11	207	Endorphin Dance
12	208	Trance A.M.
13	197	Loungebreak
14	198	Human Kind
15	199	Cat Walk
16	200	Dance&Trendal

11. Tim Hufken

Pad	No.	Pattern Name
1	219	JungleFevah!
2	220	Spacefunk!
3	221	Ibiza Love
4	222	Fast Lane!
5	223	Lao's Dance
6	224	Mellow Groove
7	225	Sinister
8	226	Rays of the sun
9	227	LadiesEverywhere
10	228	So sorry now
11	229	SoundScape
12	230	Tha bus is late!
13	219	JungleFevah!
14	220	Spacefunk!
15	221	Ibiza Love
16	222	Fast Lane!

12. Markus Schneide

Pad	No.	Pattern Name
1	231	Speedz'UP
2	232	Houz'Till'Dawn
3	233	MatterOFFat
4	234	ObStructIONIST
5	235	OffCirclet
6	236	PetSoundZA
7	237	Q'and'Not'U
8	238	QuirkyBreakz
9	239	RndmAcsMemory
10	240	R'u'Electric
11	241	TanzTeeHouz
12	242	TeuTonicBeat
13	243	ThePingPanther
14	244	trOika beAt
15	245	WalkTheWalk
16	231	Speedz'UP

13. Michel Pougin

Pad	No.	Pattern Name
1	246	Crazy Melo
2	247	Dreams of LFO
3	248	Delayed Bandpass
4	249	Reborn Groove
5	250	Harpsichord
6	251	Nasty Saw
7	252	Oxygo Trance
8	253	Sequence A
9	254	Sidechain Trance
10	255	Let's Move
11	256	Sick'n Silly
12	246	Crazy Melo
13	247	Dreams of LFO
14	248	Delayed Bandpass
15	249	Reborn Groove
16	250	Harpsichord

14. H.Singletar 1

Pad	No.	Pattern Name
1	003	My Only Tap
2	004	How U See It 1
3	005	Dis Makes 4
4	006	Kwizmer H2
5	007	How U See It 2
6	008	Tone E Hook
7	009	HU-South
8	010	Iz Over U
9	011	Trip It Up4
10	012	Sista-Matic
11	013	Huston Kntrl
12	003	My Only Tap
13	004	How U See It 1
14	005	Dis Makes 4
15	006	Kwizmer H2
16	007	How U See It 2

15. H.Singletar 2

Pad	No.	Pattern Name
1	014	Cold2Smooth
2	015	Trill Out
3	016	Pedro Is U
4	017	Unkle M
5	018	Wear It Well
6	019	Summer Set
7	020	Uuder Tow
8	021	To The Left
9	022	Fascination
10	023	Syn-Huey
11	024	HU-Smooth
12	025	Star Jam
13	026	Make It Low
14	014	Cold2Smooth
15	015	Trill Out
16	016	Pedro Is U

16. Roland US1

Pad	No.	Pattern Name
1	209	Seq GROOVE
2	210	Revive
3	211	B-Who?
4	212	Calculate
5	213	Classic Trance 1
6	214	Classic Trance 2
7	215	Test 5
8	216	Silly Pimp
9	217	Sick 303
10	218	Electro Rave
11	036	da Bells
12	037	OB's treat
13	038	Pizz4U
14	039	Rockin' Bump
15	040	Geeeeezzz
16	041	Crazy Drunk

17. Roland US2

Pad	No.	Pattern Name
1	042	My My
2	043	Step Off
3	044	Beat Street
4	045	Lil Boy
5	046	Over There
6	047	Muffin
7	048	Dirty Dirty
8	049	Zippy
9	050	Mini Truck
10	051	Sugar Daddy
11	052	Dollar Short
12	053	Cubby
13	054	Oral Exam
14	055	L Is 4 Love!
15	056	WatcHa WatcHa
16	057	I Cant BreAf

18. Roland US3

Pad	No.	Pattern Name
1	058	Stinky Toes!
2	059	Call Me SheeN!
3	060	ReGGaeToN 1
4	061	ReGGaeToN 2
5	062	ReGGaeToN 3
6	063	DaNzhall 1
7	064	DaNzhall 2
8	065	Nothing
9	066	Tha Bumpz
10	067	Rocky Breakz
11	068	MaaCeo 2006
12	058	Stinky Toes!
13	059	Call Me SheeN!
14	060	ReGGaeToN 1
15	061	ReGGaeToN 2
16	062	ReGGaeToN 3

19. Roland

Pad	No.	Pattern Name
1	069	Gasper
2	070	Vitamin Z
3	071	Dirty Boyz
4	072	Tower The KH
5	073	Dubly Life
6	074	Get up!
7	075	Common Session
8	076	Mood ForTheLife
9	077	Take Over
10	078	CTU
11	069	Gasper
12	070	Vitamin Z
13	071	Dirty Boyz
14	072	Tower The KH
15	073	Dubly Life
16	074	Get up!

No.: Pattern Number

* *All of this data is the factory-set data. For details on how to perform a factory reset, refer to the owner's manual (p. 25).*

* *With the factory settings, pattern sets 20–38 contain the same sets as pattern sets 01–19, and pattern sets 39–50 contain the same sets as pattern sets 01–12.*

Lista del set de patrones(Internacional)

01. S.Murayama

Pad	No.	Pattern Name
1	002	Lover's Way
2	205	Get It
3	206	In Da Mood
4	207	Groove Floor
5	208	Mellow Style
6	209	Keep It Goin'
7	210	Sweet'n' Sound
8	211	Touch of Strings
9	212	Urban Love
10	213	The Edge
11	002	Lover's Way
12	205	Get It
13	206	In Da Mood
14	207	Groove Floor
15	208	Mellow Style
16	209	Keep It Goin'

02. Heigo Tani

Pad	No.	Pattern Name
1	062	DEVGRU
2	063	Strider
3	064	SiGlocKimber
4	065	CQB
5	066	LargeSmallWorld
6	067	TheGreenLine
7	068	GOLD V12
8	069	HexagonMemory
9	070	Wall54321!!Zero
10	071	PKTN
11	072	DubDream
12	073	PASSION!!
13	074	RobotLove
14	075	FullMetalRose
15	076	FutureTrain
16	062	DEVGRU

03. Remo-con

Pad	No.	Pattern Name
1	077	Para Para Fire
2	078	Memory Brass
3	079	Euro Heart Beat
4	080	G-psy
5	081	Cold Game
6	082	Machinist
7	083	Bang The Floor
8	084	TranceIsParadise
9	085	Psych Buster
10	086	Dimension 808
11	087	Mystery Paranoia
12	088	Escape Code
13	077	Para Para Fire
14	078	Memory Brass
15	079	Euro Heart Beat
16	080	G-psy

04. Sterling Moss

Pad	No.	Pattern Name
1	018	Slippery Wed
2	019	Slammer Jammer
3	020	Lay Downed
4	021	Jiggy Bigup
5	022	Layed Out
6	023	Deep Angles
7	024	Triptonite
8	025	Distortonation
9	026	Roundabout
10	027	Clackajam
11	028	Easy Money
12	029	Party Time!
13	030	Street Sounds
14	031	Sliding Moves
15	032	Feeling House
16	018	Slippery Wed

05. Manuel Schleis

Pad	No.	Pattern Name
1	003	Melodic Trance 2
2	004	Tektrance 1
3	005	Back to 94
4	006	Melodic Trance 1
5	007	Monoelectrique
6	008	Funky House
7	009	PoP-Fusion
8	010	TekTrance 2
9	011	Chillin`House
10	012	El Rithmo
11	013	Chicken & Curry
12	014	Powerpop Beatz
13	015	Hands Up!
14	016	Dream Dance
15	017	Monoelectrique 2
16	003	Melodic Trance 2

06. Tweeky

Pad	No.	Pattern Name
1	001	SuperGrime!
2	033	Lab Beats
3	034	Hybrid Hop
4	035	Vampire Dance
5	036	The Meadow
6	037	Contrast Beats
7	038	Electric Boogie
8	039	Wildlife
9	040	Airee!
10	041	Secret Spot
11	042	Submarine Trip
12	043	Full-On Beats!
13	044	You're Toast!
14	045	Strobe Shock
15	046	Party Trance
16	001	SuperGrime!

07. Justin Berkovi

Pad	No.	Pattern Name
1	047	Industritech
2	048	Deep End
3	049	Get You
4	050	Acid Thunda
5	051	Cool Girl
6	052	Karmer
7	053	Lushus
8	054	Nurture
9	055	Purge
10	056	The hood
11	057	Into You
12	058	Houses
13	059	Berksville
14	060	Scenic
15	061	Blast
16	047	Industritech

08. Kilian Schweer

Pad	No.	Pattern Name
1	089	All My Bass
2	090	DnB
3	091	Silk
4	092	Spring
5	093	E-Ska
6	094	Old Man
7	095	007
8	096	Middle Ages
9	097	Lounge
10	098	Fun N Chase
11	099	My Chamber
12	100	Take Chill Off!
13	101	Easter Bunny
14	102	NDW
15	103	Xperience
16	104	A Raver's Film

09. Steven Keen

Pad	No.	Pattern Name
1	105	Spicy Massala
2	106	club@2am.de
3	107	Aaron Bee
4	108	DanceInDaHall
5	109	Nitty Gritty
6	110	Maryland, US
7	111	Undagrounde
8	112	Altern8tive
9	113	SteamyAreEnBee
10	114	French Butter
11	115	Cool&Collected
12	116	LaidBackBounce
13	117	BackyardBoogie
14	118	MadProgression
15	119	Aggression
16	120	Dapht Dunque

10. Hans Scheffle

Pad	No.	Pattern Name
1	121	Loungebreak
2	122	Human Kind
3	123	Cat Walk
4	124	Dance&Trendal
5	125	Doggy Chill
6	126	Put yo Hans up
7	127	eyePop Shuffle
8	128	Funk Jood
9	129	Swampthing
10	130	Opposite Sax
11	131	Endorphin Dance
12	132	Trance A.M.
13	121	Loungebreak
14	122	Human Kind
15	123	Cat Walk
16	124	Dance&Trendal

11. Tim Hufken

Pad	No.	Pattern Name
1	144	JungleFevah!
2	145	Spacefunk!
3	146	Ibiza Love
4	147	Fast Lane!
5	148	Lao's Dance
6	149	Mellow Groove
7	150	Sinister
8	151	Rays of the sun
9	152	LadiesEverywhere
10	153	So sorry now
11	154	SoundScape
12	155	Tha bus is late!
13	144	JungleFevah!
14	145	Spacefunk!
15	146	Ibiza Love
16	147	Fast Lane!

12. Markus Schneide

Pad	No.	Pattern Name
1	156	Speedz'UP
2	157	Houz'Till'Dawn
3	158	MatterOFFat
4	159	ObStructIONIST
5	160	OffCirclet
6	161	PetSoundZA
7	162	Q'and'Not'U
8	163	QuirkyBreakz
9	164	RndmAcsMemory
10	165	R'u'Electric
11	166	TanzTeeHouz
12	167	TeuTonicBeat
13	168	ThePingPanther
14	169	trOika beAt
15	170	WalkTheWalk
16	156	Speedz'UP

13. Michel Pougin

Pad	No.	Pattern Name
1	133	Crazy Melo
2	134	Dreams of LFO
3	135	Delayed Bandpass
4	136	Reborn Groove
5	137	Harpsichord
6	138	Nasty Saw
7	139	Oxygo Trance
8	140	Sequence A
9	141	Sidechain Trance
10	142	Let's Move
11	143	Sick'n Silly
12	133	Crazy Melo
13	134	Dreams of LFO
14	135	Delayed Bandpass
15	136	Reborn Groove
16	137	Harpsichord

14. H.Singletar 1

Pad	No.	Pattern Name
1	181	My Only Tap
2	182	How U See It 1
3	183	Dis Makes 4
4	184	Kwizmer H2
5	185	How U See It 2
6	186	Tone E Hook
7	187	HU-South
8	188	Iz Over U
9	189	Trip It Up4
10	190	Sista-Matic
11	191	Huston Kntrl
12	181	My Only Tap
13	182	How U See It 1
14	183	Dis Makes 4
15	184	Kwizmer H2
16	185	How U See It 2

15. H.Singletar 2

Pad	No.	Pattern Name
1	192	Cold2Smooth
2	193	Trill Out
3	194	Pedro Is U
4	195	Unkle M
5	196	Wear It Well
6	197	Summer Set
7	198	Uuder Tow
8	199	To The Left
9	200	Fascination
10	201	Syn-Huey
11	202	HU-Smooth
12	203	Star Jam
13	204	Make It Low
14	192	Cold2Smooth
15	193	Trill Out
16	194	Pedro Is U

16. Roland US1

Pad	No.	Pattern Name
1	171	Seq GROOVE
2	172	Revive
3	173	B-Who?
4	174	Calculate
5	175	Classic Trance 1
6	176	Classic Trance 2
7	177	Test 5
8	178	Silly Pimp
9	179	Sick 303
10	180	Electro Rave
11	214	da Bells
12	215	OB's treat
13	216	Pizz4U
14	217	Rockin' Bump
15	218	Geeeeezzz
16	219	Crazy Drunk

17. Roland US2

Pad	No.	Pattern Name
1	220	My My
2	221	Step Off
3	222	Beat Street
4	223	Lil Boy
5	224	Over There
6	225	Muffin
7	226	Dirty Dirty
8	227	Zippy
9	228	Mini Truck
10	229	Sugar Daddy
11	230	Dollar Short
12	231	Cubby
13	232	Oral Exam
14	233	L Is 4 Love!
15	234	WatcHa WatcHa
16	235	I Cant BreAf

18. Roland US3

Pad	No.	Pattern Name
1	236	Stinky Toes!
2	237	Call Me SheeN!
3	238	ReGGaeToN 1
4	239	ReGGaeToN 2
5	240	ReGGaeToN 3
6	241	DaNzhall 1
7	242	DaNzhall 2
8	243	Nothing
9	244	Tha Bumpz
10	245	Rocky Breakz
11	246	MaaCeo 2006
12	236	Stinky Toes!
13	237	Call Me SheeN!
14	238	ReGGaeToN 1
15	239	ReGGaeToN 2
16	240	ReGGaeToN 3

19. Roland

Pad	No.	Pattern Name
1	247	Gasper
2	248	Vitamin Z
3	249	Dirty Boyz
4	250	Tower The KH
5	251	Dubly Life
6	252	Get up!
7	253	Common Session
8	254	Mood ForTheLife
9	255	Take Over
10	256	CTU
11	247	Gasper
12	248	Vitamin Z
13	249	Dirty Boyz
14	250	Tower The KH
15	251	Dubly Life
16	252	Get up!

No.: Pattern Number

* *All of this data is the factory-set data. For details on how to perform a factory reset, refer to the owner's manual (p. 25).*

* *With the factory settings, pattern sets 20–38 contain the same sets as pattern sets 01–19, and pattern sets 39–50 contain the same sets as pattern sets 01–12.*

Listado de canciones

Song No.	Nombre de canción (nombre de Patrón)	No. Patrón (para USA)	No. Patrón (Internacional)
01	SiGlocKimber	111	064
02	Para Para Fire	153	077
03	Bang The Floor	159	083
04	Deep Angles	084	023
05	Tektrance	095	004
06	Full-On Beats!	134	043
07	Acid Thunda	141	050
08	007	171	095
09	DanceInDaHall	184	108
10	Cat Walk	199	123
11	Revive	210	172
12	So sorry now	228	153
13	WalkTheWalk	245	170
14	Dreams of LFO	247	134
15	Pedro Is U	016	194
16	da Bells	036	214
17	ReGGaeToN	060	238
18	Mood ForTheLife	076	254
19	Mellow Style	030	208
20	Sweet'n' Sound	032	210

No.: Número de Patrón

* *Todos los datos han sido programados de fábrica. Para instrucciones de cómo hacer un Reset, consulte el manual (p. 25).*

Lista de estilos de arpegio

No.	Número de notas	Número de pasos	Formas de acordes efectivos
001	2	2	
002	3	3	
003	4	4	
004	2	2	
005	3	3	
006	4	4	
007	4	6	
008	3	8	
009	3	6	
010	4	4	
011	5	8	
012	12	16	
013	3	4	
014	3	6	
015	3	8	
016	3	4	
017	4	4	
018	4	8	
019	6	6	
020	4	8	
021	4	8	
022	5	8	
023	3	16	
024	1	16	
025	2	16	
026	3	16	
027	3	16	
028	3	16	
029	3	16	
030	3	16	
031	3	16	
032	3	32	
033	3	16	
034	4	16	
035	4	16	
036	4	16	
037	3	8	
038	2	16	
039	4	16	P029
040	4	16	P030
041	3	8	
042	2	8	
043	2	8	
044	2	4	
045	3	4	
046	4	16	
047	4	16	P031
048	3	16	
049	4	16	
050	4	16	P032
051	4	16	
052	4	16	P033
053	3	16	
054	7	8	
055	9	16	
056	9	16	
057	6	32	
058	7	16	
059	9	16	P034
060	12	32	P035
061	5	16	
062	8	16	P036
063	7	24	P037
064	5	16	

No.	Número de notas	Número de pasos	Formas de acordes efectivos
065	5	16	
066	5	16	P038
067	5	16	
068	6	8	
069	5	8	
070	4	8	P039
071	4	8	P040
072	4	8	P041
073	4	8	
074	4	8	P041
075	4	16	P042
076	4	8	P041
077	4	8	P043
078	4	16	
079	4	8	P044
080	4	8	P045
081	4	16	P046
082	4	16	P047
083	4	16	
084	4	8	
085	4	8	P048
086	4	16	
087	4	8	
088	4	8	
089	4	8	
090	4	8	
091	2	4	
092	2	16	
093	2	16	
094	4	16	
095	4	16	
096	4	16	
097	4	32	
098	5	16	
099	10	16	
100	10	8	
101	10	16	
102	4	32	
103	10	8	
104	10	16	
105	10	16	
106	4	16	
107	4	8	
108	5	16	
109	5	12	
110	5	4	
111	6	16	
112	5	23	P049
113	6	32	P050
114	6	32	P051
115	6	32	P052
116	7	16	P053
117	5	16	P054
118	7	32	P055
119	4	32	P056
120	6	32	P057
121	9	32	P058
122	6	16	P059
123	7	16	P060
124	9	16	P061
125	8	16	P062
126	7	16	P063
127	10	32	P064
128	6	16	

Listado de formas de acordes

No.	Nombre acorde	Notas constitutivas de formas de acordes (cuando se pulsa C4)
P001	C Maj	C4, E4, G4
P002	C Maj7	C4, E4, G4, B4
P003	C 7	C4, E4, G4, Bb4
P004	C min	C4, Eb4, G4
P005	C min7	C4, Eb4, G4, Bb4
P006	C dim	C4, Eb4, Gb4, A4
P007	C min7 b5	C4, Eb4, Gb4, Ab4
P008	C Aug	C4, E4, G#4
P009	C sus4	C4, F4, G4
P010	C 7sus4	C4, F4, G4, Bb4
P011	C add9	C4, E4, G4, D5
P012	C #11	C4, E4, F#4
P013	C min7 b9	C4, Eb4, G4, Bb4, Db5
P014	C min add9	C4, Eb4, G4, D5
P015	C 6	C4, E4, G4, A4
P016	C 6 9	C4, E4, G4, A4, D5
P017	C Maj9	C4, E4, G4, B4, D5
P018	C min6	C4, Eb4, G4, A4
P019	C min9	C4, Eb4, G4, Bb4, D5
P020	C min Maj7	C4, Eb4, G4, B4
P021	C 7 b5	C4, E4, Gb4, Bb4
P022	C 7 b9	C4, E4, G4, Bb4, Db5
P023	C 9	C4, E4, G4, Bb4, D5
P024	C 7 #9	C4, E4, G4, Bb4, D#5
P025	C 7 #11	C4, E4, G4, Bb4, F#5
P026	C Aug7	C4, E4, G#4, Bb4
P027	C 7 b13	C4, G4, Bb4, E5, Ab5
P028	C 7 13	C4, G4, Bb4, E5, A5
P029	A min add9	E4, A4, B4, C5
P030	A min add11	A3, C4, D4, E4
P031	G Maj add9	A3, G4, A4, B4
P032	A min9 11	A3, B3, C4, D4
P033	A 7 b9	A3, G4, A4, Bb4
P034	A min7 11	G3, A3, C4, D4, E4, G4, A4, C5, D5
P035	C Maj9 #11 13	A1, C2, D2, E2, D4, E4, F#4, G4, A4, B4, C5, D5
P036	A min6 9 11	A4, B4, C5, D5, E5, F5, G#5, B5
P037	C min7 11	Bb1, C2, Eb2, F2, Gb2, G2, Bb2
P038	G Maj add9	G1, G4, A4, B4, D5
P039	B Maj7	B2, F#3, A#3, D#4
P040	D sus4	D2, D3, A3, G4
P041	A min	A2, A3, C4, E4
P042	C sus4	F2, F3, C4, G4
P043	A min	A2, E3, A3, C4
P044	G sus4	C3, G3, D4, G4
P045	A	A2, A3, E4, A4
P046	F Maj	F2, F3, A3, C4
P047	A	A2, E3, A3, E4
P048	G Maj	C2, C3, E3, G3
P049	C min9 11	G3, C4, D4, Eb4, F4
P050	A min9 11	E5, G5, A5, B5, C6, D6
P051	A min9 11	E3, A3, B3, C4, D4, E4
P052	E 7 #11 13	G#2, A#2, B3, C#4, D4, E4
P053	A min9	A2, C3, A3, B3, C4, E4, G4
P054	A min9	A3, G4, A4, B4, C5
P055	A min9	A3, C4, E4, G4, A4, B4, C5
P056	A min9 11	A4, B4, C5, D5
P057	F Maj9 #11	A3, F4, G4, A4, B4, C5
P058	A min9 11	A2, A3, B3, C4, D4, A4, B4, C5, D5
P059	A min9 11	C2, G3, G4, A4, B4, D5
P060	G min9	G2, A2, Bb2, A4, Bb4, E5, F5
P061	C Maj9	G2, B2, C3, D3, G3, B3, C4, D4, E4
P062	F Maj9	C1, C2, C3, G3, A3, C4, E4, F4
P063	F Maj9 13	E1, F2, G3, A3, C4, D4, E4
P064	F Maj9 #11	E1, G2, B2, F4, G4, A4, B4, C5, E5, F5

* *P001–P028 son acordes básicos*

* *P029–P064 son acordes efectivos para estilos de arpegio*

Parámetros de edición de Efectos

Compressor

Parametro	Rango	Explicación
Comp Reverb Send Level	0–127	Profundidad de la reverb aplicada al sonido procesado mediante el compresor Fije esto a 0 si no quiere aplicar reverb.
Comp Output Assign	DRY, MFX1, MFX2	Destino de salida del sonido procesado mediante el compresor **DRY:** MIX OUTPUT jacks **MFX1 (2):** Multi-effects 1 (o 2)
Attack Time	0.05–50 ms	Tiempo desde que la entrada excede el nivel umbral (*Threshold*) hasta que el volumen empieza a comprimirse
Release Time	0.05–2000 ms	Tiempo desde que el volumen cae debajo del nivel umbral hasta que el efecto del compresor deja de aplicarse
Threshold	0–127	nivel de Volumen donde empieza la compresión
Ratio	1:1–inf:1	proporción de compresión (inf: infinity)
Output Gain	0– +24 dB	Nivel del sonido de salida
Low Freq	200, 400 Hz	frecuencia de referencia de rango bajo
Low Gain	-15– +15	cantidad de amplificación / recorte del rango bajo
High Freq	2k, 4k, 8kHz	frecuencia de referencia de rango alto
High Gain	-15– +15	cantidad de amplificación / recorte del rango alto
Level	0–127	volumen de salida del compresor

Multi-effects

Parámetro	Range	a
MFX Type	0–47	Efecto usado por multi-effect 1/2 * para detalles de cada efecto consulte "**Parámetros Multi-Efectos** (p. 29)".
MFX1 (2) Reverb Send Level	0–127	Profundidad de la reverb aplicada al sonido procesado mediante multi-effect 1 (2) Fije esto a 0 si no quiere aplicar reverb.
MFX1 Output Assign	DRY, MFX2	Destino de salida del sonido procesado mediante multi-effects 1 **DRY:** MIX OUTPUT jacks **MFX2:** Multi-effects 2 (multi-effects 1 y 2 seran conectados en serie) * Este Parámetro existe solo para MFX 1.

a.

Reverb

Parámetro	Range	Explicación
Reverb Type	OFF, 1–4	Tipo de *Reverb* 0 (OFF): no se usará *Reverb*. 1 (REVERB): *Reverb* normal 2 (SRV ROOM): Simula las reflexiones acústicas típicas de una habitación. 3 (SRV HALL): Simula las reflexiones acústicas típicas de una sala de conciertos. 4 (SRV PLATE): Simula una reverb de tipo *Plate*, (popular unidad de *Reverb* artificial que obtiene su sonido de la vibración de una placa metálica).
1 (REVERB)		
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Tipo de *Reverb/delay* ROOM1: Reverb corta de alta densidad ROOM2: Reverb corta de baja densidad STAGE1: Reverb con ultimas reflexiones largas STAGE2: Reverb con primeras reflexiones intensas HALL1: Sonido de Reverb muy claro HALL2: Reverb rica DELAY: Efecto *Delay* convencional PAN-DELAY: Efecto *Delay* con ecos a izquierda y derecha
Time	0–127	Longitud de la reverberación (Type: ROOM1–HALL2) Tiempo de *Delay* (Type: DELAY, PAN-DELAY)
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el contenido de altas frecuencias del sonido de la *Reverb* , se recortará o. Si no desea recortar las altas frecuencias, ajuste este parámetro en *BYPASS*.
Delay Feedback	0–127	Ajusta la cantidad de realimentación del Delay cuan do el ajuste *Type* sea *DELAY* o *PAN-DELAY*.
Level	0–127	Nivel de volumen de salida de la reverberación
2 (SRV ROOM) / 3 (SRV HALL) / 4 (SRV PLATE)		
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el tiempo de delay desde el sonido directo hasta que se escucha sonido del Delay.
Time	0–127	Duración de la reverberación
Size	1–8	Tamaño de la habitación o sala simuladas
High Cut	160–12500 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el contenido de altas frecuencias del sonido de la *Reverb* , se recortará o adquirirá un matiz líquido. Si no desea recortar las altas frecuencias, ajuste este parámetro en *BYPASS*.
Density	0–127	Densidad de la *Reverb*
Diffusion	0–127	Ajusta el cambio de densidad de la *Reverb* en el tiempo. Valores superiores aumentarán la densidad en el tiempo. (El efecto de este ajuste aumentará con tiempos de Reverb mayores).
LF Damp Freq	50–4000 Hz	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual el contenido de altas frecuencias del sonido de la *Reverb* , se recortará o adquirirá un matiz líquido.
LF Damp Gain	-36–0 dB	Ajusta la cantidad de efecto líquido aplicado al rango de frecuencias seleccionado mediante *LF Damp*. Un ajuste de "0", no reducirá el contenido de bajas frecuencias de la *Reverb*.
HF Damp Freq	4000–12500 Hz	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el contenido de altas frecuencias del sonido de la *Reverb* , se recortará o adquirirá un matiz líquido

Parámetro	Range	Explicación
HF Damp Gain	-36–0 dB	Ajusta la cantidad de efecto líquido aplicado al rango de frecuencias seleccionado mediante *HF Damp*. Un ajuste de "0", no reducirá el contenido de bajas frecuencias de la *Reverb*.
Level	0–127	Volumen del sonido reverb.

Tipos de Multi-efectos (Multi-Effects)

Hay 47 ttipos de multi-efectos.

FILTER (9 types)		
01	STEREO EQ	p. 29
02	SPECTRUM	p. 29
03	ENHANCER	p. 30
04	ISOLATOR	p. 30
05	LOW BOOST	p. 30
06	SUPER FILTER	p. 30
07	STEP FILTER	p. 31
08	AUTO WAH	p. 31
09	HUMANIZER	p. 31
MODULATION (7 types)		
10	PHASER	p. 31
11	STEREO PHASER	p. 32
12	STEP PHASER	p. 32
13	RING MODULATOR	p. 32
14	TREMOLO	p. 32
15	AUTO PAN	p. 33
16	ROTARY	p. 33
CHORUS (6 types)		
17	HEXA-CHORUS	p. 33
18	TREMOLO CHORUS	p. 33
19	SPACE-D	p. 33
20	STEREO CHORUS	p. 34
21	STEREO FLANGER	p. 34
22	STEP FLANGER	p. 34
DYNAMICS (7 types)		
23	OVERDRIVE	p. 35
24	DISTORTION	p. 35
25	GUITAR AMP SIMULATOR	p. 35
26	STEREO COMPRESSOR	p. 36
27	STEREO LIMITER	p. 36
28	SLICER	p. 36
29	GATE	p. 37
LOFI (6 types)		
30	LOFI NOISE	p. 37
31	LOFI COMPRESS	p. 37
32	LOFI RADIO	p. 38
33	TELEPHONE	p. 38
34	PHONOGRAPH	p. 38
35	TAPE ECHO	p. 38
PITCH (2 types)		
36	FBK PITCH SHIFTER	p. 39
37	2Vo PITCH SHIFTER	p. 39
REVERB (1 type)		
38	GATED REVERB	p. 39
DELAY (9 types)		
39	STEREO DELAY	p. 40
40	MODULATION DELAY	p. 40
41	TRIPLE TAP DELAY	p. 41
42	QUADRUPLE TAP DELAY	p. 41
43	MULTI TAP DELAY	p. 41
44	REVERSE DELAY	p. 41
45	SHUFFLE DELAY	p. 42
46	TIME CONTROL DELAY	p. 42
47	TIME SKIP DELAY	p. 43

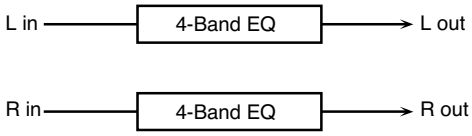
Parámetros Multi-Efectos

MEMO

Parámetros con designaciones "#1" y "#2" pueden ser controlados usando los faders [MFX 1/2 C1] [MFX 1/2 C2].

01: STEREO EQ (Stereo Equalizer)

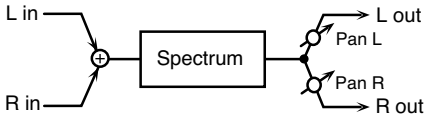
Este es un ecualizador estéreo de 4 bandas (graves, medios x 2, agudos).



Parámetro	Valor	Descripción
Low Freq	200, 400 Hz	Rango de bajas frecuencias
Low Gain #1	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Rango de altas frecuencias
High Gain #2	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Mid1 Freq	200–8000 Hz	Rango de frecuencias medias 1
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ancho de banda del rango de frecuencias medias 1. Valores mayores de Q reducen el rango de alcance.
Mid1 Gain	-15– +15 dB	Ganancia de frecuencias medias 1
Mid2 Freq	200–8000 Hz	Rango de frecuencias medias 2
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ancho de banda del rango de frecuencias medias 2. Valores mayores de Q reducen el rango de alcance.
Mid2 Gain	-15– +15 dB	Ganancia de frecuencias medias 2
Level	0–127	Nivel de salida.

02: SPECTRUM

Se trata de un tipo de filtro que modifica el timbre, potenciando o recortando el nivel en frecuencias determinadas. Es similar a un ecualizador, pero tiene 8 puntos fijos de frecuencias en lugares muy utiles para agregar caracter al sonido.

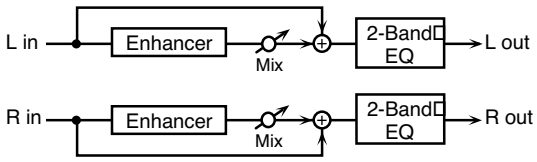


Parámetro	Valor	Descripción
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ajusta simultáneamente el ancho de banda de todos los rangos de frecuencia determinados.
Pan #1	L64–63R	Localización estéreo de la salida SPECTRUM
Level #2	0–127	Nivel de salida

Parámetro	Valor	Descripción
Band 1 (250Hz)	-15– +15 dB	ganancia de cada banda de frecuencia
Band 2 (500Hz)		
Band 3 (1kHz)		
Band 4 (1.25Hz)		
Band 5 (2kHz)		
Band 6 (3.15Hz)		
Band 7 (4kHz)		
Band 8 (8kHz)		

03: ENHANCER

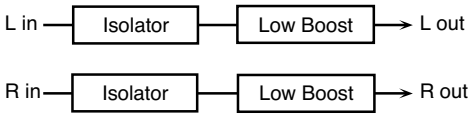
Controla la estructura armónica de las altas frecuencias, añadiendo brillo y solidez al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Sens #	0–127	Senisibilidad del Potenciador
Mix #	0–127	Nivel de armónicos generados en el potenciador
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Level	0–127	Nivel de salida

04: ISOLATOR

Este efecto es un ecualizador que recorta el volumen drásticamente. Permite añadir un efecto especial al sonido, al recortar el volumen en rangos diversos.

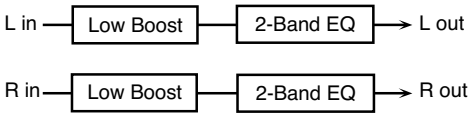


Parámetro	Valor	Descripción
Boost/Cut High	-60– +4 dB	Potencia y recorta cada una de las bandas de frecuencias agudas, medias y graves. A -60 dB, el sonido es inaudible. 0 dB es equivalente al nivel de entrada de sonido.
Boost/Cut Middle #1		
Boost/Cut Low #2		
AntiPhase Middle Sw	OFF, ON	Ajustes de la función Anti-Phase para el rango de frecuencias medias. al activarlo, una copia estéreo del sonido se invierte de fase y se añade a la señal.
AntiPhase Middle Level	0–127	ajustes de niveles para el rango de frecuencias medias. Al ajustar estos niveles para ciertas frecuencias permite añadir enfasis a ciertos elementos del sonido. (es efectivo solo para fuentes estéreo.)
Anti Phase Low Sw	OFF, ON	Activa/desactiva la Función *Anti-Phase* para el rango de bajas frecuencias. Al activarlo, el canal contrario del sonido estéreo se invertirá y se añadirá a la señal..
Anti Phase Low Level	0–127	

Parámetro	Valor	Descripción
Low Boost Sw	OFF, ON	Activa/desactiva la Función *Low Booster*. Da énfasis a los graves para crear un sonido de bajos potente.
Low Boost Level	0–127	Aumentar este valor le proporcionará unos graves más intensos. * Según los ajustes de *Isolator* y *filter* este efecto puede resultar difícil de distinguir.
Level	0–127	Nivel de salida

05: LOW BOOST

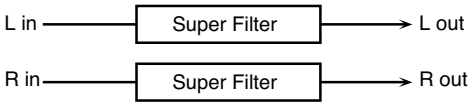
Potencia el volumen del rango de bajas frecuencias creando graves potentes.



Parámetro	Valor	Descripción
Boost Frequency #	50–125 Hz	Frecuencia central en que se potenciará el rango de graves
Boost Gain #	0– +12 dB	Cantidad de potenciación aplicada al rango de graves
Boost Width	WIDE, MID, NARROW	Ancho de banda del rango de graves que se potenciatrá
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia del rango de graves
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia del rango de agudos
Level	0–127	Nivel de salida

06: SUPER FILTER

Es un filtro con una pendiente extremadamente inclinada. La frecuencia de corte puede variar cíclicamente.

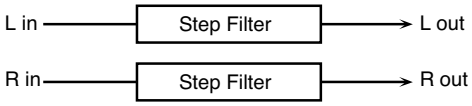


Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Tipo de Filtro Rango de frecuencias que pasará através de cada filtro. **LPF**: frecuencias por debajo de la f. corte **BPF:** frecuencias en la región de la f. corte **PF:** frecuencias por encima de la f. corte **NOTCH:** frecuencias distintas a la región de la f. corte
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Cantidad de atenuación por octava **-36 dB:** pendiente extrema **-24 dB:** inclinada **-12 dB:** suave
Filter Cutoff #	0–127	Frecuencia de corte del filtro Aumentar este valor aumentará la Frecuencia de corte.
Filter Resonance #	0–127	Nivel de resonancia del filtro Aumentar este valor aumentará la región cerca de la frecuencia de corte.
Filter Gain	0– +12 dB	Cantidad de potenciación de la salida del filtro
Modulation Sw	OFF,ON	Interruptor On/off para el cambio cíclico

Parámetro	Valor	Descripción
Modulation Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Tipo de modulación de la frecuencia de corte **TRI:** onda triangular **SQR:** onda cuadrada **SIN:** onda senoidal **SAW1:** onda dentada **SAW2:** onda dentada (invertida)
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Rango de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la modulación
Attack #	0–127	Velocidad de cambio de la frecuencia de corte Efectivo si *Modulation Wave* es *SQR*, *SAW1*, o *SAW2*.

07: STEP FILTER

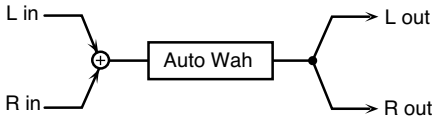
Filtro cuya frecuencia de corte se modulará por pasos. Es posible especificar el patrón de cambio de la frecuencia de corte.



Parámetro	Valor	Descripción
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Rango de la modulación
Attack #	0–127	Velocidad en que la Frecuencia de Corte cambia en pasos
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Tipo de Filtro Rango de frecuencias que pasará através de cada filtro. **LPF**: frecuencias por debajo de la f. corte **BPF:** frecuencias en la región de la f. corte **PF:** frecuencias por encima de la f. corte **NOTCH:** frecuencias distintas a la región de la f. corte
Filter Slope	-12, -24, -36 dB	Cantidad de atenuación por octava **-12 dB:** suave **-24 dB:** inclinada **-36 dB:** pendiente extrema
Filter Resonance #	0–127	Nivel de resonancia del filtro Aumentar este valor aumentará la región cerca de la frecuencia de corte.
Filter Gain	0– +12 dB	Cantidad de potenciación de la salida del filtro
Level	0–127	Nivel de salida.
Beat 1-1–4-4	0–127	Frecuencia de corte para cada 16ava nota de una medida 4/4

08: AUTO WAH

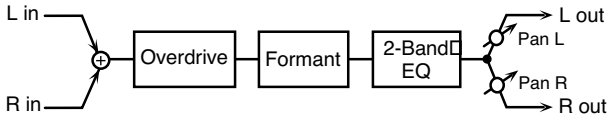
Cíclicamente controla un filtro para crear cambios cíclicos en el timbre.



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	LPF, BPF	Tipo de Filtro **LPF:** El efecto Wah se aplicará en un rango ámplio de frecuencias. **BPF:** El efecto Wah se aplicará en un rango estrecho de frecuencias
Rate #2	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de modulación.
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Sens	0–127	Ajusta la sensibilidad con que se controlará el filtro.
Manual #1	0–127	Ajusta la frecuencia central en que se aplicará el efecto.
Peak	0–127	Ajusta la cantidad de efecto *wah* del rango de frecuencia central. Ajuste valores superiores de Q para reducir el rango afectado.
Level	0–127	Nivel de salida

09: HUMANIZER

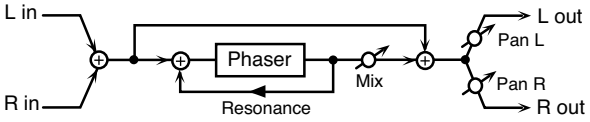
Añade un carácter vocal al sonido, similar a la voz humana.



Parámetro	Valor	Descripción
Drive Sw	OFF, ON	Activa desactiva *Drive*
Drive #	0–127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Vowel1	a, e, i, o, u	Selecciona la vocal .
Vowel2	a, e, i, o, u	
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de cambio de una vocal a otra
Depth #	0–127	Profundidad del efecto
Input Sync Sw	OFF, ON	Determina si LFO de cambio de vocal cambiará según la señal de entrada (ON) o no (OFF).
Input Sync Threshold	0–127	Nivel de volumen en que se aplicará reset
Manual #	0–100	Punto en que la vocal 1/2 cambia **49 or less:** Vocal 1 tendrá mayor duración. **50:** Vocales 1 y 2 igual duración **51 or more:** Vocal 2 tendrá mayor duración.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia del rango de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia del rango de altas frecuencias
Pan #	L64–63R	Posición estéreo de la salida
Level	0–127	Nivel de salida

10: PHASER

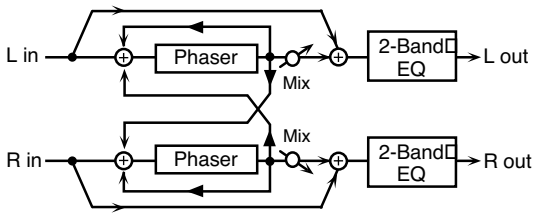
Un sonido cambiado de fase se añadirá al sonido original y se modulará.



Parámetro	Valor	Descripción
Manual #1	0–127	Ajusta la frecuencia base desde la que se modulará el sonido.
Rate #2	0.05–10.00 Hz	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Resonance	0–127	Cantidad de realimentación
Mix	0–127	Nivel del sonido cambiado de fase
Pan	L64–63R	Localización estéreo de la salida PHASER
Level	0–127	Nivel de salida

11: STEREO PHASER

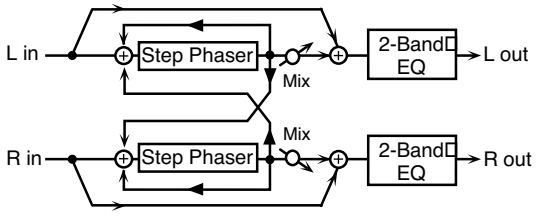
Es un phaser estéreo.



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	4, 8 stage	número de etapas en el phaser
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Selecciona, según sea, la fase izquierda o derecha de modulación para que sea opuesta a la otra. **INVERSE:** la fase izquierda y derecha son opuestas. Al usar una fuente mono, esto convierte el sonido a estéreo. **SYNCHRO:** la fase izquierda y derecha son iguales. Seleccionelo cuando trabaje con fuentes estéreo.
Rate #2	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	profundidad de modulación
Manual #1	0–127	Ajusta la frecuencia básica desde donde se modula el sonido.
Resonance	0–127	Cantidad de realimentación
Cross Feedback	-98– +98 %	Ajusta la cantidad de sonido phaser sound que realimenta el efecto. Los ajustes Negativos (-) invierten la fase.
Mix	0–127	Nivel del sonido invertido de fase
Low Gain	-15– +15 dB	ganancia del rango de bajas frec.
High Gain	-15– +15 dB	ganancia del rango de alta frec.
Level	0–127	Nivel de salida

12: STEP PHASER

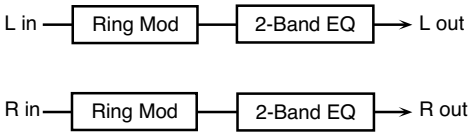
Con éste efecto, puede hacer cambios graduales en la velocidad del sonido al cual se aplica el efectoPhaser.



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	4, 8 stage	Número de etapas del phaser
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Selecciona si la fase izquierda y derecha de la modulación serán iguales u opuestas. **INVERSE:** Las fases izquierda y derecha serán opuestas. Al usar una fuente mono, el sonido se adquirirá amplitud. **SYNCHRO:** Las fases izquierda y derecha serán iguales. Seleccione este ajuste al usar una fuente estére.
Rate	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Manual #1	0–127	Ajusta la frecuencia base desde la que se modulará el sonido.
Resonance	0–127	Cantidad de realimentación
Cross Feedback	-98– +98 %	Ajusta la proporción de efecto *Phaser* que se realimentará en al efecto. Valores negativos (-) sinvertirán la fase.
Step Rate #	0.10–20.00 Hz, note	nivel de cambio de velocidad
Mix #	0–127	Nivel del sonido cambiado de fase
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Level	0–127	Nivel de salida

13: RING MODULATOR

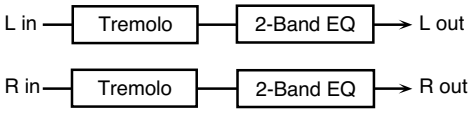
Este efecto aplica amplitud de modulación (*AM*) a la señal de entrada, produciendo sonidos acampanados. Es posible cambiar la frecuencia de modulación en respuesta a cambios en el volumen del sonido enviado al efecto.



Parámetro	Valor	Descripción
Frequency #	0–127	Ajusta la frecuencia en que se aplicará la modulación.
Sens #	0–127	Ajusta la cantidad de modulación de frecuencia que se aplicará.
Polarity	UP, DOWN	Determina si la modulación de frecuencia se realizará hacia frecuencias más altas(**UP**) o más bajas (**DOWN**).
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance #	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

14: TREMOLO

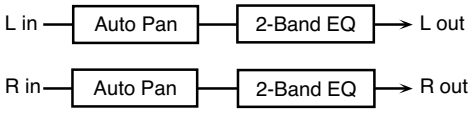
Modula cíclicamente e volumen para añadir el efecto *tremolo* al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Tipo de Modulación **TRI:** onda triangular **SQR:** onda cuadrada **SIN:** onda senoidal **SAW1/2:** onda dentada
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de cambio
Depth #	0–127	Profundidad en que se aplicará el efecto
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Level	0–127	Nivel de salida

15: AUTO PAN

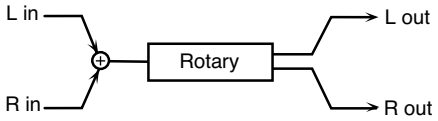
Modula cíclicamente la posición estéreo del sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Tipo de Modulación **TRI:** onda triangular **SQR:** onda cuadrada **SIN:** onda senoidal **SAW1/2:** onda dentada
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de cambio
Depth #	0–127	Profundidad en que se aplicará el efecto
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias

16: ROTARY

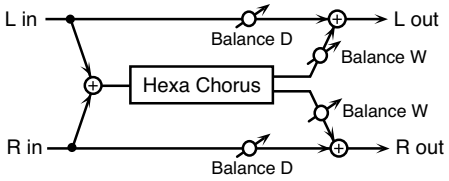
El efecto *Rotary* simula el sonido de los altavoces rotatorios usados en los antiguos órganos eléctricos. Gracias al ajuste independiente de los rotores de altras y bajas frecuencias, puede obtenerse la simulación característica de este tipo de altavoces. Es un efecto adecuado para *Patches de órganos eléctricos*.



Parámetro	Valor	Descripción
Tweeter Slow Rate	0.05–10.00 Hz	velocidad baja (SLOW) del rotor de altas frecuencia
Woofer Slow Rate	0.05–10.00 Hz	velocidad baja (SLOW) del rotor de baja frecuencia
Tweeter Fast Rate	0.05–10.00 Hz	velocidad alta (FAST) del rotor de altas frecuencia
Woofer Fast Rate	0.05–10.00 Hz	velocidad alta (FAST) del rotor de baja frecuencia
Speed #1	SLOW, FAST	Cambia simultáneamente la velocidad de rotación del rotor de altas frecuencias. **SLOW:** frena la rotación. **FAST:** acelera la rotación..
Tweeter Acceleration	0–15	Ajusta el tiempo que toma el rotor de alta frecuencia para alcanzar la nueva velocidad seleccionada al conmutar entre FAST y SLOW.
Woofer Acceleration	0–15	Ajusta el tiempo que toma el rotor de baja frecuencia para alcanzar la nueva velocidad seleccionada al conmutar entre FAST y SLOW.
Tweeter Level	0–127	Volumen del rotor de alta frecuencia.
Woofer Level	0–127	Volumen del rotor de baja frecuencia
Separation	0–127	Amplitud estéreo del sonido
Level #2	0–127	Nivel de salida

17: HEXA-CHORUS

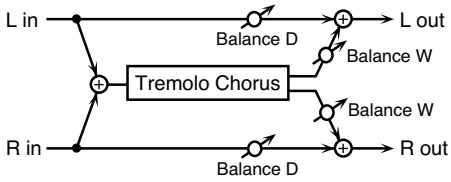
UEfecto *Chorus* de 6 fases (6 capas de sonido con *Chorus*) para dar riqueza y sensación espacial al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el tiempo de *delay* desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Chorus.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de Modulación
Depth	0–127	Profundidad de la Modulación
Pre Delay Deviation	0–20	Ajusta las diferencias en *Pre Delay* entre cada sonido del *Chorus*.
Depth Deviation	-20– +20	Ajusta las diferencias en *Profundidad de modulación* entre cada sonido del *Chorus*.
Pan Deviation	0–20	Ajusta la diferencia en la posición estéreo entre cada sonido del Chorus. **0:** Todos los sonidos del *chorus* estarán en el centro. **20:** Cada sonido del *Chorus* estará espaciado en intervalos de 60 º respecto al centro.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del *Chorus* (W)
Level	0–127	Nivel de salida

18: TREMOLO CHORUS

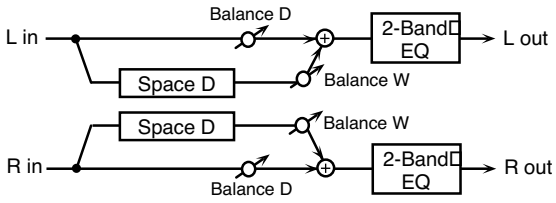
Efecto *Chorus* con *Tremolo* añadido (modulación cíclica de volumen).



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el tiempo de *delay* desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Chorus.
Chorus Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de Modulación del efecto *Chorus*
Chorus Depth	0–127	Profundidad de Modulación del efecto *Chorus*
Tremolo Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de Modulación del efecto *Tremolo*
Tremolo Separation	0–127	Dispersión del efecto *Tremolo*
Tremolo Phase	0–180 deg	Dispersión del efecto *Tremolo*
Balance #	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del *Chorus* (W)
Level	0–127	Nivel de salida

19: SPACE-D

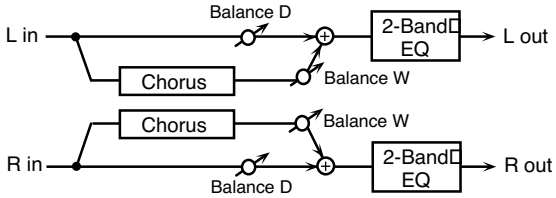
Chorus múltiple que aplica dos modulaciones de fase en estéreo. No da impresión de Modulación, y produce un efecto de *Chorus* transparente.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el tiempo de *delay* desde el sonido directo hasta que se escucha el sonido del Chorus.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de Modulación
Depth	0–127	Profundidad de la Modulación
Phase	0–180 deg	Separación espacial del sonido
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance #	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del *Chorus* (W)
Level	0–127	Nivel de salida

20: STEREO CHORUS

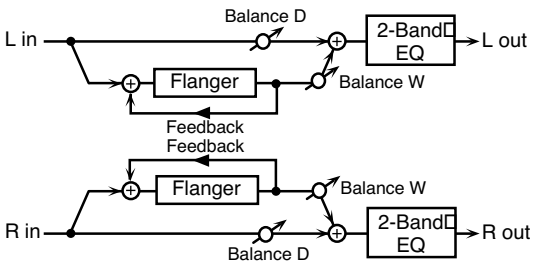
Se trata de un *Chorus estéreo*. El efecto consta de un filtro que le permitirá ajustar el timbre del sonido del *Chorus*.



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro **OFF:** no se usará ningún filtro **LPF:** recorta el rango de frecuencias por encima de la frecuencia de corte **HPF:** recorta el rango de frecuencias por debajo de la frecuencia de corte
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el tiempo de *Delay* transcurrido desde que se produce el sonido directo hasta que se escucha el sonido del *Chorus*.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de la modulación
Depth	0–127	Profundidad de la Modulación
Phase	0–180 deg	Separación espacial del sonido
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance #	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del Chorus (W)
Level	0–127	Nivel de salida

21: STEREO FLANGER

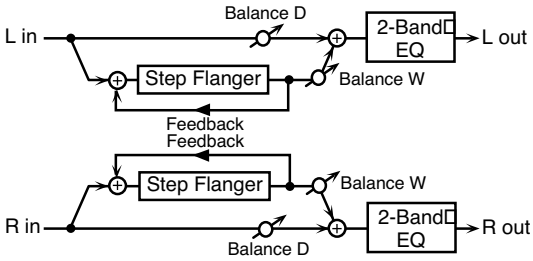
Efecto *Flanger* estéreo. Produce una resonancia metálica que aumenta y disminuye simulando el sonido de despeque y aterrizaje de un avión supersónico. El efecto consta de un filtro que le permitirá ajustar el timbre del sonido del *Flanger*.



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro **OFF:** no se usará ninún filtro **LPF:** recorta el rango de frecuencias por encima de la frecuencia de corte **HPF:** recorta el rango de frecuencias por debajo de la frecuencia de corte
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el tiempo de *Delay* transcurrido desde que se produce el sonido directo hasta que se escucha el sonido del *Flanger*.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de Modulación
Depth	0–127	Profundidad de la Modulación
Phase	0–180 deg	Separación espacial del sonido
Feedback #	-98– +98 %	Ajusta la proporción de sonido del *Flanger* que se realimentará hacia el efecto.Valores negativos (-) inveritán la fase.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance #	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del *Flanger* (W)
Level	0–127	Nivel de salida

22: STEP FLANGER

Efecto Flanger en que el Flanger cambia de afinación por pasos. La velocidad de cambio de afinación puede especificarse en términos de un valor de nota de un *tempo* especificado.

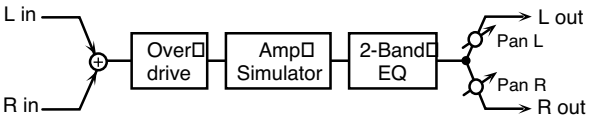


Parámetro	Valor	Descripción
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el tiempo de *Delay* transcurrido desde que se produce el sonido directo hasta que se escucha el sonido del *Flanger*.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Frecuencia de Modulación
Depth	0–127	Profundidad de la Modulación
Feedback # 2	-98– +98 %	Ajusta la proporción de sonido del *Flanger* que se realimentará hacia el efecto.Valores negativos (-) inveritán la fase.
Step Rate # 1	0.10–20.00 Hz, note	*Rate* (periodo) de cambio de afinación.
Phase	0–180 deg	Separación espacial del sonido
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance #	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del *Flanger* (W)

Parámetro	Valor	Descripción
Level	0–127	Nivel de salida

23: OVERDRIVE

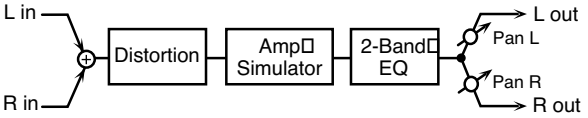
Crea una distorsión suave similar a la producida en amplificadores de válvulas.



Parámetro	Valor	Descripción
Drive #1	0–127	Grado de distorsión También cambia el volumen..
Tone #2	0–127	Calidad del sonido
Pan	L64–63R	Localización estéreo de la salida OVERDRIVE
Amp Sw	OFF, ON	simulador AMP on/off
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	TTipo de amplificador de guitarra **SMALL:** pequeño amplificador **BUILT-IN:** amplificador tipo combo **2-STACK:** Amplificador cabezal doble **3-STACK:**Amplificador cabezal triple
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Level	0–127	Nivel de salida

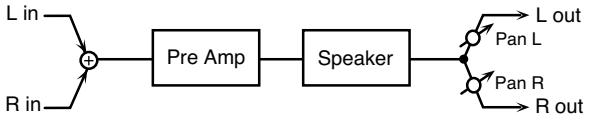
24: DISTORTION

Produce una distorsión más intensa que el efecto *Overdrive*. Los parámetros son los mismos que para "23: OVERDRIVE"



25: GUITAR AMP SIM (Guitar Amp Simulator)

Este efecto simula el sonido de un amplificador de guitarra.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Amp Sw	OFF, ON	Activa/desactiva el interruptor *Amp*.
Pre Amp Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Tipo de amplificador de guitarra.
Pre Amp Volume #	0–127	Volumen y cantidad de distorsión del amplificador
Pre Amp Master #	0–127	Volumen general del pre-amplificador
Pre Amp Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Cantidad de distorsión del pre-amplificador
Pre Amp Bass	0–127	Sonido de frecuencias de los rangos grave/medio/agudo * Si selecciona "*Match Drive*" como *Pre Amp Type*, no podrá ajustar las frecuencias medias.
Pre Amp Middle		
Pre Amp Treble		
Pre Amp Presence	0–127 (MATCH DRIVE: -127 - 0)	Sonido de las ultra-altas frecuencias
Pre Amp Bright	OFF, ON	Ajustar este parámetro en "On" producirá un sonido más brillante y definido. * Este parámetro aplica los tipos de preamplificador "JC-120," "Clean Twin", y "BG Lead".
Speaker Sw	OFF, ON	Determina si la señal pasa através del altavoz (ON), o no (OFF).
Speaker Type	(See the table below.)	Tipo de altavoz
Mic Setting	1, 2, 3	Ajusta la posición del micrófono que captura el sonido del altavoz. Ajustable en 3 pasos, del 1 al 3. Valores mayores suponen mayor distancia de micrófono.
Mic Level	0–127	Volumen del micrófono
Direct Level	0–127	Volumen del sonido directo
Pan #	L64–63R	Posición estéreo del sonido de salida
Level #	0–127	Nivel de salida

Especificaciones para cada tipo de altavoz

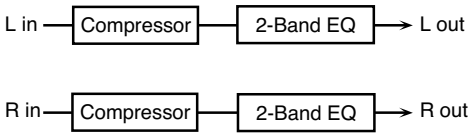
La columna del altavoz indica el diámetro de cada unidad del altavoz (en pulgadas) y el número de unidades.

Tipo	Caja de resonancia	Altavoz	Micrófono
SMALL 1	caja pequeña apertura posterior	10	dinámico
SMALL 2	caja pequeña apertura posterior	10	dinámico
MIDDLE	apertura posterior	12 x 1	dinámico
JC-120	apertura posterior	12 x 2	dinámico
BUILT-IN 1	apertura posterior	12 x 2	dinámico
BUILT-IN 2	apertura posterior	12 x 2	condensador

Tipo	Caja de resonancia	Altavoz	Micrófono
BUILT-IN 3	apertura posterior	12 x 2	condensador
BUILT-IN 4	apertura posterior	12 x 2	condensador
BUILT-IN 5	apertura posterior	12 x 2	condensador
BG STACK 1	caja sellada	12 x 2	condensador
BG STACK 2	gran caja sellada	12 x 2	condensador
MS STACK 1	gran caja sellada	12 x 4	condensador
MS STACK 2	gran caja sellada	12 x 4	condensador
METAL STACK	gran cabezal doble	12 x 4	condensador
2-STACK	gran cabezal doble	12 x 4	condensador
3-STACK	gran cabezal triple	12 x 4	condensador

26: COMPRESSOR

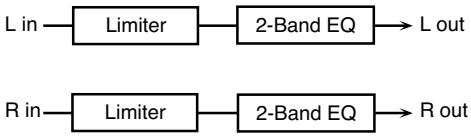
Equilibra los altos niveles y potencia los bajos niveles. Suaviza las fluctuaciones de volumen.



Parámetro	Valor	Descripción
Attack #	0–127	Ajusta la velocidad en que se iniciará la compresión
Threshold #	0–127	Ajusta el volumen en que se iniciará la compresión
Post Gain	0– +18 dB	Ajusta el nivel de ganancia de salida.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias.
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias.
Level #	0–127	Nivel de salida

27: LIMITER

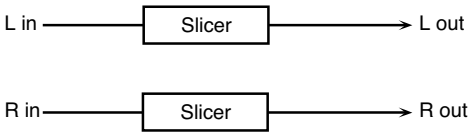
Comprime la señal que sobrepasa un nivel de volumen especificado. Evita que se produzca distorsión.



Parámetro	Valor	Descripción
Release #	0–127	Ajusta el tiempo después de que el volumen de señal caiga por debajo del nivel Umbral hasta que deja de aplicarse compresión.
Threshold #	0–127	Ajusta el volumen en que empieza la compresión
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Parámetro *Compression ratio*
Post Gain	0– +18 dB	Ajusta la ganancia de salida.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Level #	0–127	Nivel de salida

28: SLICER

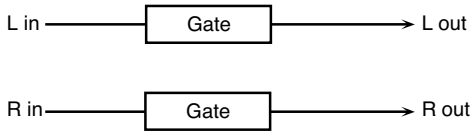
Aplicando recortes sucesivos al sonido este efecto convierte un sonido convencional a un sonido que simula una frase acompañamiento. Es especialmente efectivo cuando se aplica a sonidos con mucho *sustain*.



Parámetro	Valor	Descripción
Rate # 1	0.05–10.00 Hz, note	Rango del ciclo de la secuencia de 16 pasos
Attack # 2	0–127	Velocidad de cambio de nivel entre pasos
Input Sync Sw	OFF, ON	Especifica si una nota de entrada entrada causará que la secuencia se inicie de nuevo desde el primer paso (ON) o no (OFF)
Input Sync Threshold	0–127	Nivel de volumen en que se detectará una nota de entrada
Mode	LEGATO, SLASH	Ajusta el modo en que el volumen cambiará de un paso al siguiente. **LEGATO:** el cambio de volumen entre pasos permanece inalterado. Si el nivel de un paso es el mismo del paso anterior , no se produce cambio de volumen. **SLASH:** El nivel se ajusta en 0 momentáneamente antes del paso siguiente. Este cambio en el volumen se produce incluso si el nivel de un paso a otro es el mismo.
Shuffle #	0–127	Tiempos de cambios de volumen en los niveles de los pasos pares (paso 2, paso 4, paso 6...). Valores mayores generan una progresión más lenta del beat.
Level	0–127	Nivel de salida.
Beat 1-1–4-4	0–127	Para una medida simple conteniendo notas cuatro / 4º. Esto fija el nivel de cada dieciseisava nota cuando la medida se divide en 16 notas.

29: GATE

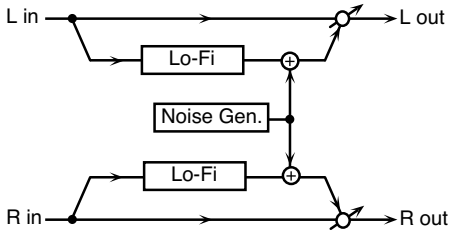
Recorta el *delay* de la reverb según el volumen del sonido enviado al efecto. Úselo cuando desee crear una disminución artificial de la atenuación de la reverb.



Parámetro	Valor	Descripción
Threshold #1	0–127	Nivel de volumen en que la puerta empieza a cerrarse.
Mode	GATE, DUCK	TTipo de puerta **GATE:** la puerta se cerrará cuando el volumen del sonido original disminuya y corte el sonido original. **DUCK (Ducking):** la puerta se cerrará cuando el volumen del sonido original aumente y corte el sonido original.
Balance #2	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Attack Time	0–127	Ajusta el tiempo necesario para la apertura total de la puerta una vez disparada.
Hold Time	0–127	Ajusta el tiempo necesario para que la puerta empiece a cerrarse después de que el sonido original caiga por debajo del nivel umbral.
Release Time	0–127	Ajusta el tiempo necesario para que la puerta se cierre completamente después del tiempo *hold*.
Level	0–127	Nivel de salida.

30: LOFI NOISE (Lo-Fi Noise)

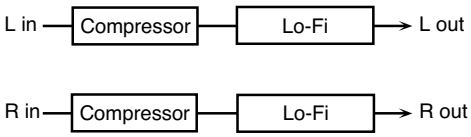
Además del efecto *lo-fi*, este efecto añade varios tipos de ruidos como ruido blanco y ruido del plato de disco.



Parámetro	Valor	Descripción
LoFi Type	1–9	Degrada la calidad de sonido. La calida de sonido disminuye al aumentar este valor.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro **OFF:** no se usará ningún filtro **LPF:** corta el rango de frecuencias por encima de la frecuencia de corte **HPF:** corta el rango de frecuencias por encima de la frecuencia de corte
Post Filter Cutoff	200–8000 Hz	Frecuencia central del filtro
W/P Noise Type	WHITE, PINK	Selecciona entre ruido blanco y ruido rosa.
W/P Noise LPF	200–8000 Hz, BY-PASS	Frecuencia central del filtro pasa bajos aplicada al ruido blanco/rosa (BYPASS: sin corte)
W/P Noise Level	0–127	Volumen del ruido blanco/rosa
Disc Noise Type	LP, EP, SP, RND	Tipo de sonido grabado La frecuencia en que se escuchará sonido dependerá del tipo seleccionado.
Disc Noise LPF	200–8000 Hz, BY-PASS	Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa bajos aplicado al ruido del disco. Si no desea filtrar ninguna frecuencia ajuste este parámetro en BYPASS.
Disc Noise Level	0–127	Volumen del ruido del disco
Hum Noise Type	50Hz, 60Hz	Frecuencia del ruido *hum*
Hum Noise LPF	200–8000 Hz, BY-PASS	Frecuencia central del filtro pasa bajos aplicada al ruido *hum* (BYPASS: sin corte)
Hum Noise Level	0–127	Volumen del ruido *hum*
Balance #1	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del *delay* (W)
Level #2	0–127	Nivel de salida

31: LOFI COMPRESS (Lo-Fi Compress)

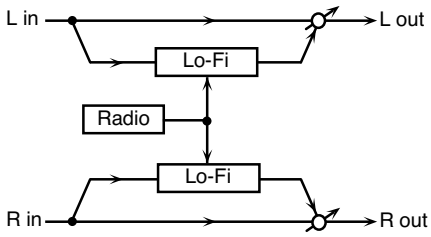
Este efecto degrada la calidad de sonido con fines creativos.



Parámetro	Valor	Descripción
Pre Filter Type	1–6	Selecciona el tipo de filtro aplicado al sonido antes de que pase através del efecto Lo-Fi.
LoFi Type	1–9	Degrada la calida de sonido. La calidad de sonido disminuirá al aumentar este valor.
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro **OFF:** no se usará ningún filtro **LPF:** corta el rango de frecuencias por encima de la frecuencia de corte **HPF:** corta el rango de frecuencias por encima de la frecuencia de corte
Post Filter Cutoff	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro Post
Balance #1	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level #2	0–127	Nivel de salida

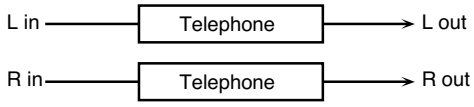
32: LOFI RADIO (Lo-Fi Radio)

Además de un efecto Lo-Fi effect, este efecto también genera ruido de radio.



Parámetro	Valor	Descripción
LoFi Type	1–9	Degrada la calida de sonido. La calidad de sonido disminuirá al aumentar este valor.
Post Flter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de filtro **OFF:** no se usará ningún filtro **LPF:** corta el rango de frecuencias por encima de la frecuencia de corte **HPF:** corta el rango de frecuencias por encima de la frecuencia de corte
Post Filter Cutoff	200–8000 Hz	Frecuencia básica del filtro Post
Radio Detune #1	0–127	Simula el ruido de sintonización de un aparato receptor de radio. Aumentos de valor intensifican el ruido de sintonización.
Radio Noise Level	0–127	Volumen del ruido de radio
Balance #2	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

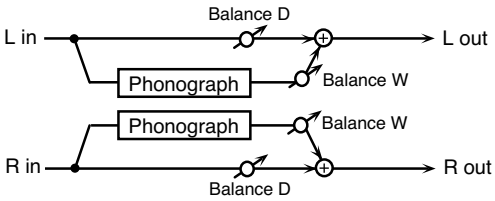
33: TELEPHONE



Parámetro	Valor	Descripción
Voice Quality #1	0–15	Calidad de audio de la voz telefónica
Treble	-15– +15 dB	Ancho de banda de la voz telefónica
Balance #2	D100:0–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

34: PHONOGRAPH

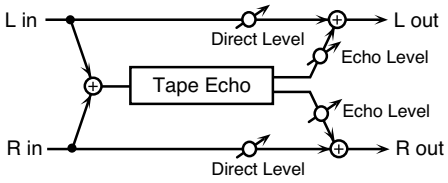
Simula un sonido grabado analógicamente y su reproducción en un plato giradiscos. Este efecto también simula los diversos tipos de ruidos típicos de los discos de vinilo, e incluso las irregularidades en la rotación de los viejos platos giradiscos.



Parámetro	Valor	Descripción
Signal Distortion	0–127	Profundidad de distorsión
Frequency Range	0–127	Respuesta en frecuencia del sistema de reproducción Reducir este valor producirá la impresión de un sistema antiguo con una respuesta en frecuencia pobre.
Disc Type	LP, EP, SP	Velocidad de rotación del plato giradiscos Afectará a la frecuencia del sonido de ralladas.
Scratch Noise Level	0–127	Cantidad de ruido de ralladas en el disco
Dust Noise Level	0–127	Volumen del ruido debido a polvo en el disco
Hiss Noise Level	0–127	Volumen del ruido *"hiss"*
Total Noise Level #1	0–127	Volumen general de ruido
Wow	0–127	Profundidad de las irregularidades rotacionales de ciclos largos
Flutter	0–127	Profundidad de las irregularidades rotacionales de ciclos cortos
Random	0–127	Profundidad de las irregularidades rotacionales de ciclos indefinidos
Total Wow / Flutter #2	0–127	Profundidad total de las irregularidades rotacionales
Balance	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

35: TAPE ECHO

Un eco de cinta virtual que produce un sonido delay de cinta realista. Esto simula la sección de eco de cinta (tape echo) de la unidad Roland RE-201 Space Echo.

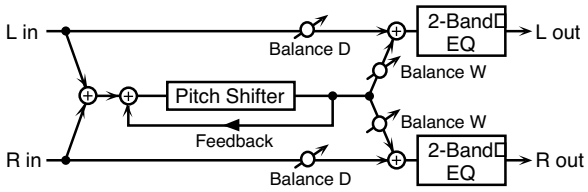


Parámetro	Valor	Descripción
Mode	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Combinacion de cabezales de reproducción Seleccione de 3 diferentes cabezales con varios tiempo de retraso. **S:** corto **M:** medio **L:** largo

Parámetro	Valor	Descripción
Repeat Rate #1	0–127	Velocidad de cinta Al incrementar este valor se reducirá el espacio de tiempo del delay.
Intensity #2	0–127	cantidad de repeticiones delay
Bass	-15– +15	amplifica/recorte para el rango menor del sonido eco
Treble	-15– +15	amplifica/recorte para el rango mayor del sonido eco
Head S Pan	L64–63R	Panoramización independiente para los cabezales de reproducción *short*, *middle*, y *long* .
Head M Pan		
Head L Pan		
Tape Distortion	0–5	Cantidad de distorsión dependiente de la cinta que se añadirá Este parámetro simula los pequeños cambios tonales que pueden detectarse con equipo de medición de señal. Aumentar este valor aumentará la distorsión.
Wow/Flutter Rate	0–127	Velocidad de lloro/fluctuación (variación compleja en la afinación causada por el desgaste de la cinta y las irregularidades de rotación)
Wow/Flutter Depth	0–127	Profundidad de lloro/fluctuación
Echo Level	0–127	Volumen del sonido del eco
Direct Level	0–127	Volumen del sonido original
Level	0–127	Nivel de salida

36: FBK PITCH SHIFTER (Feedback Pitch Shifter)

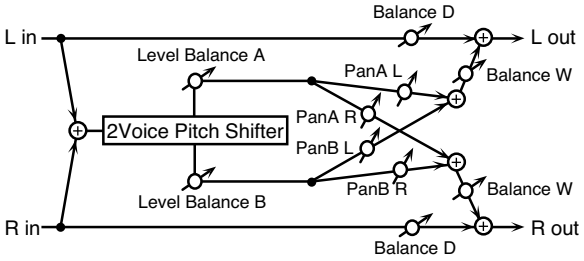
Esto permite al sonido pitch-shifted realimentar el efecto.



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	1, 2, 3, 4, 5	Setting a higher Valor for this Parámetro results in a slower response, but steadier pitch.
Coarse #1	-24– +12 semi	Ajusta la afinación del sonido en pasos de semitono.
Fine	-100– +100 cent	Ajusta la afinación del sonido en pasos de 2 centésimas.
Pre Delay	0.0–500 ms	Adjusta el tiempo hasta que se escucha el sonido con la afinación alterada
Feedback #2	-98– +98 %	Ajusta la proporción de sonido con la afinación alterada que se realimentará al efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Pan	L64–63R	Localización estéreo del sonido pitch-shifted
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del con la afinación alterada (W)
Level	0–127	Nivel de salida

37: 2Vo PITCH SHIFTER (2-Voice Pitch Shifter)

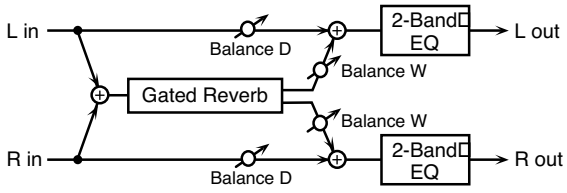
Cambia la afinación del sonido original. Este efecto *Pitch Shifter* de 2 voces consta de dos unidades de cambio de afinación, y permite añadir dos sonidos con la afinación alterada al sonido original.



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	1, 2, 3, 4, 5	fijar un valor alto para este Parámetro resulta una respuesta menor, pero velocidad igual.
Coarse A#1	-24– +12 semi	Ajusta la afinación de *Pitch Shift A/B* en pasos de semitono..
Coarse B #		
Fine A	-100– +100 cent	Ajusta la afinación de *Pitch Shift* A/B en pasos de 2 centésimas.
Fine B		
Pre Delay A	0.0–500 ms	Adjusta el tiempo hasta que se escucha el sonido con la afinación alterada A/B.
Pre Delay B		
Pan A	L64–63R	Localización estéreo de Pitch Shift A/B
Pan B		
Level Balance	A100:0B–A0:100B	Equilibrio de volumen entre los sonidos *Pitch Shift 1* y *Pitch Shift 2*
Balance	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido con la afinación alterada (W)
Level	0–127	Nivel de salida

38: GATED REVERB

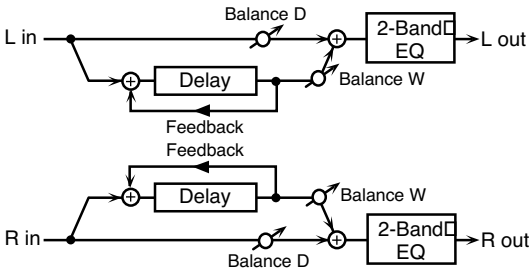
Reverb especial en que la duración natural del sonido reverb se corta



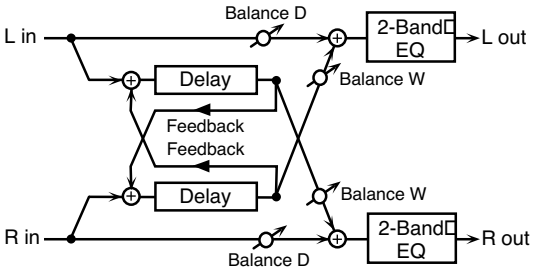
Parámetro	Valor	Descripción
Type	NORMAL, REVERSE	Tipo de *Reverb* **NORMAL:** Reverb de puerta convencional **REVERSE:** Reverb invertida
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Ajusta el parámetro *delay time* del sonido directo hasta que se escucha el sonido de la Reverb.
Time	5–500 ms	Ajusta el tiempo desde que se escucha *Reverb* hasta que desaparece.
Pan #1	L64–63R	Ganancia de bajas frecuencias
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido de la *Reverb* (W)
Balance #2	D100:0W–D0:100W	Nivel de salida
Level	0–127	Tipo de *Reverb* **NORMAL:** Reverb de puerta convencional **REVERSE:** Reverb invertida

39: STEREO DELAY

Cuando *Feedback Mode* es NORMAL:



Cuando *Feedback Mode* es CROSS:

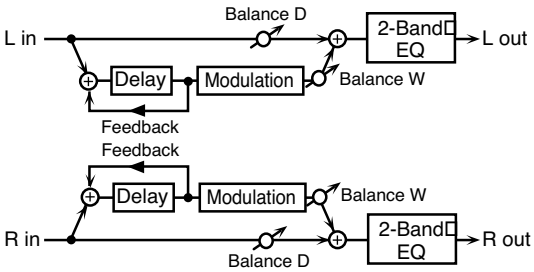


Parámetro	Valor	Descripción
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Selecciona el modo en que el sonido del *delay* se realimentará hacia en el efecto. (ver las figuras anteriores)
Delay Left	0–2000 ms, note	Ajusta el tiempo hasta que se escucha el sonido del *delay*.
Delay Right		
Phase Left	NORMAL, INVERT	Fase del sonido del *delay*
Phase Right		
Feedback #1	-98– +98 %	Ajusta la cantidad de sonido del *delay* que se realimentará hacia el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido realimentado hacia el efecto se filtrará. Si no desea filtrar ninguna frecuencia, ajuste este parámetro en *BYPASS*.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance #2	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del delay (W)
Level	0–127	Nivel de salida

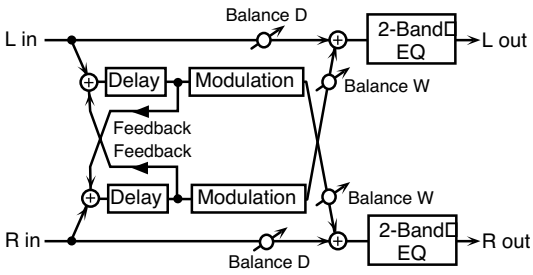
40: MODULATION DELAY

Añade modulación al sonido retrasado.

Cuando *Feedback Mode* es *NORMAL*:



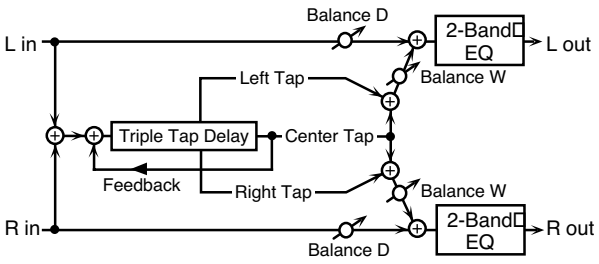
Cuando Feedback Mode es CROSS:



Parámetro	Valor	Descripción
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Selecciona el modo en que el sonido del *delay* se realimentará hacia en el efecto. (ver las figuras anteriores)
Delay Left	0–2000 ms, note	Ajusta el tiempo hasta que se escucha el sonido del *delay*.
Delay Right		
Feedback	-98– +98 %	Ajusta la cantidad de sonido del *delay* que se realimentará hacia el efecto. Ajustes negativos (-) invertirán la fase.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido realimentado hacia el efecto se filtrará. Si no desea filtrar ninguna frecuencia, ajuste este parámetro en *BYPASS*.
Rate	0.05–10.00 Hz	Frecuencia de Modulación
Depth	0–127	Profundidad de la Modulación
Phase	0-180 deg	Separación espacial del sonido
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance #	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del *delay* (W)
Level	0–127	Nivel de salida

41: TRIPLE TAP DELAY

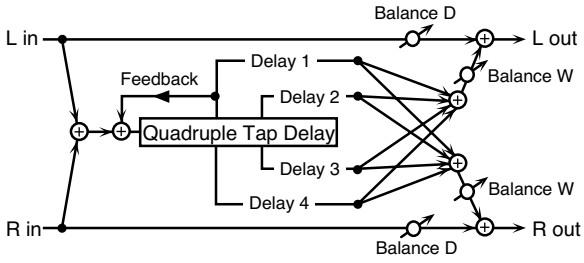
Este efecto produce 3 sonidos de *Delay*; central, izquierdo y derecho.

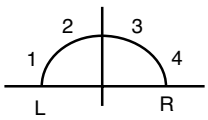


Parámetro	Valor	Descripción
Delay Left/ Right/Center	0–4000 ms, note	Ajusta el tiempo hasta que se escucha el sonido del *delay*.
Feedback #1	-98– +98 %	Proporción del sonido del *delay* que volverá a la entrada (valores negativs invertirán la fase)
HF Damp	200–8000 Hz, BY-PASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido realimentado hacia el efecto se filtrará. Si no desea filtrar ninguna frecuencia, ajuste este parámetro en *BYPASS*.
Left/Right/ Center Level	0–127	Volumen de cada Delay
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance #2	D100:0W– D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del *delay* (W)
Level	0–127	Nivel de salida

42: QUADRUPLE TAP DELAY

Este efecto consta de 4 delays.



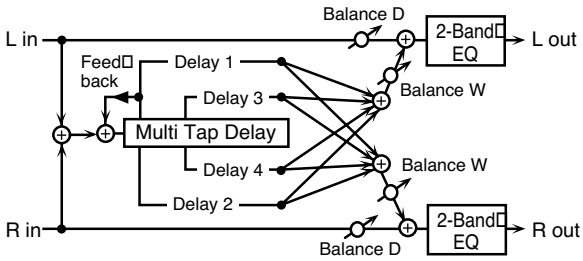


Posición estéreo de cada *Delay*

Parámetro	Valor	Descripción
Delay 1–4	0–4000 ms, note	Ajusta el tiempo hasta que se escucha el sonido del *delay*.
Level 1–4	0–127	Volumen de cada *delay*
Feedback #1	-98– +98 %	Proporción del sonido del *delay* 1 que volverá a la entrada (valores negativs invertirán la fase)
HF Damp	200–8000 Hz, BY-PASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido realimentado hacia el efecto se filtrará. Si no desea filtrar ninguna frecuencia, ajuste este parámetro en *BYPASS*.
Balance #2	D100:0W– D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del *delay* (W)
Level	0–127	Nivel de salida

43: MULTI TAP DELAY

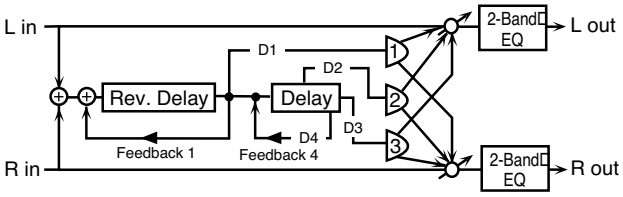
Este efecto consta de 4 *Delays*. Cada parámetro *Delay Time* puede ajustarse en una longitud de nota basada en el *tempo* seleccionado. También es posible ajustar el panorámico y nivel de cada sonido de Delay.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay 1–4	0–4000 ms, note	Ajusta el tiempo hasta que se escucha el sonido del *delay* 1-4.
Pan 1–4	L64–63R	Posición estéreo de los delays 1–4
Level 1–4	0–127	Nivel de salida de los delays 1–4
Feedback #1	-98– +98 %	Proporción del sonido del *delay* 1 que volverá a la entrada (valores negativs invertirán la fase)
HF Damp	200–8000 Hz, BY-PASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido realimentado hacia el efecto se filtrará. Si no desea filtrar ninguna frecuencia, ajuste este parámetro en *BYPASS*.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance #2	D100:0W– D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del *delay* (W)
Level	0–127	Nivel de salida

44: REVERSE DELAY

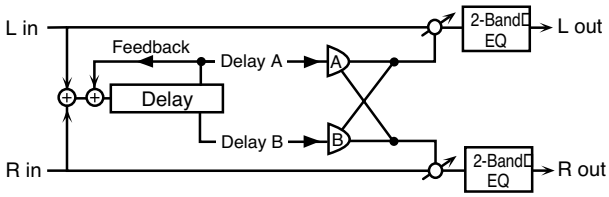
añade sonidos retrasados e invertidos al sonido original.



Parámetro	Valor	Descripción
Threshold	0–127	Volumen en que se empezará a aplicar el efecto *reverse delay*
Delay 1–4	0-2000 ms, note	Ajusta el tiempo hasta que los Delays 1–4 son escuchados.
Feedback 1 #1 Feedback 4	-98– +98 %	Proporción del sonido de *Delay* que volverá a la entrada del efecto (valores negativos invertirán la fase
HF Damp 1 HF Damp 4	200–8000 Hz, BY-PASS	Frecuencia de corte del contenido de alta frecuencia del sonido del efecto *Reverse Delay* (BYPASS: sin recorte)
Pan 1–3	L64–63R	Posición estéreo de los sonidos Delays 1–3
Level 1–3	0–127	Nivel de salida de los sonidosDelays 1–3
Balance #2	D100:0W– D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del *delay* (W)
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia del rango de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia del rango de alta frecuencia
Level	0–127	Nivel de salida

45: SHUFFLE DELAY

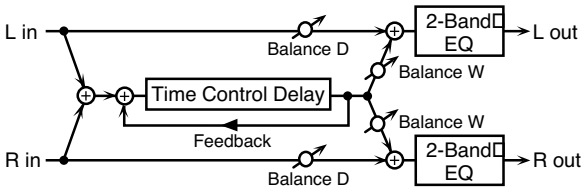
Añade un *shuffle* al sonido del *delay* dando un efecto de rebote con una sensación rítmica de *swing*.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay #1	0–4000 ms, note	Ajusta el tiempo hasta que se escucha sonido del Delay.
Shuffle Rate	0–100 %	Ajusta el *Ratio* (com porcentage) del tiempo transcurrido antes de que los sonidos del Delay B relacionados con el tiempo transcurrido con los sonidos del Delay A. Cuando se ajusta en 100%, los tiempos de Delay son los mismos.
Pan A/B	L64–63R	Posición estéreo del Delay A/B
Level Balance	A100:0B–A0:100B	quilibrio de volumen entre el delay A y el delay B.
Feedback #2	-98– +98 %	Proporción del sonido del *delay* que volverá a la entrada del efecto *tap delay* (valores negativos invertirán la fase).
Acceleration	0–15	Tiempo por encima del cual el Tiempo de Delay cambiará del tiempo actual al nuevo tiempo especificado.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido realimentado hacia el efecto se filtrará. Si no desea filtrar ninguna frecuencia, ajuste este parámetro en *BYPASS*.
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance #	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0–127	Nivel de salida

46: TIME CONTROL DELAY

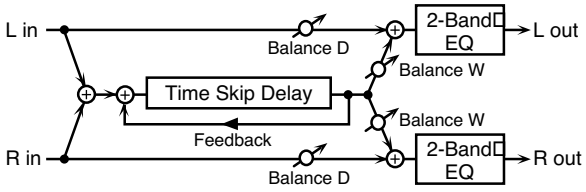
esto permite variar suavemente el tiempo delay. A medida que el tiempo delay se varia, el pitch variará correspondientemente. Estirando el tiempo delay se disminuirá el pitch y acortándolo elevará el pitch.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay #1	0–4000 ms, note	Ajusta el tiempo hasta que se escucha sonido del Delay.
Feedback #2	-98– +98 %	Proporción del sonido del *delay* que volverá a la entrada del efecto *tap delay* (valores negativs invertirán la fase).
Acceleration	0–15	Tiempo por encima del cual el Tiempo de Delay cambiará del tiempo actual al nuevo tiempo especificado. El rango de cambio del tiempo de Delay afecta directamente al rango de cambio de afinación.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido realimentado hacia el efecto se filtrará. Si no desea filtrar ninguna frecuencia, ajuste este parámetro en *BYPASS*.
Pan	L64–63R	posición estéreo del delay
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del *delay* (W)
Level	0–127	Nivel de salida

47: TIME SKIP DELAY

Un delay que cambia el tiempo delay ajustado a pasos escalonados.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay #1	0–4000 ms, note	Ajusta el tiempo hasta que se escucha sonido del Delay.
Skip Rate	0.05–10.0 Hz, note	Frecuancia en la cual cambiará el tiempo delay
Feedback #2	-98– +98 %	Proporción del sonido del *delay* que volverá a la entrada del efecto *tap delay* (valores negativos invertirán la fase).
Acceleration	0–15	Tiempo por encima del cual el Tiempo de Delay cambiará del tiempo actual al nuevo tiempo especificado.
HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido realimentado hacia el efecto se filtrará. Si no desea filtrar ninguna frecuencia, ajuste este parámetro en *BYPASS*
Pan	L64–63R	posición estéreo del delay
Low Gain	-15– +15 dB	Ganancia de bajas frecuencias
High Gain	-15– +15 dB	Ganancia de altas frecuencias
Balance	D100:0W–D0:100W	Equilibrio de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido del *delay* (W)
Level	0–127	Nivel de salida

note:

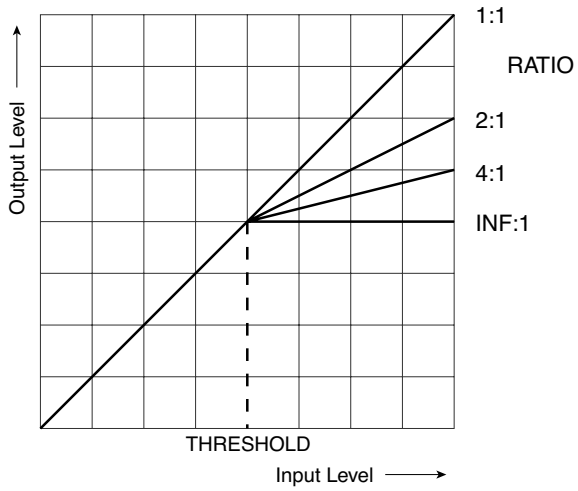
(Sixty-fourth-note triplet), (Sixty-fourth note), (Thirty-second-note triplet), (Thirty-second note), (Sixteenth-note triplet), (Dotted thirty-second note), (Sixteenth note), (Eighth-note triplet), (Dotted sixteenth note), (Eighth note), (Quarter-note triplet), (Dotted eighth note), (Quarter note), (Half-note triplet), (Dotted quarter note), (Half note), (Whole-note triplet), (Dotted half note), (Whole note), (Double-note triplet), (Dotted whole note), (Double note)

Mastering effect

Parámetro	Range	Explicación
ATTACK	0–100 ms	Tiempo desde cuando el volumen supera el UMBRAL hasta que se aplica el efecto del compresor
RELEASE	50–5000 ms	Tiempo desde cuando el volumen disminuye el UMBRAL hasta que se deja de aplicar el efecto del compresor
THRESHOLD	-36–0 dB	Nivel de volumen en donde empieza la compresión
RATIO	1.00:1–INF:1	Proporción de compresión (INF: infinity)
LEVEL	0–24 dB	Volumen de salida
Split Frequency High	2000–8000 Hz	Frecuencia en la cual las bandas de alta frecuencia (HI) y media frecuencia (MID) se dividen
Split Frequency Low	200–800 Hz	Frecuencia en la cual las bandas de baja frecuencia (LO) y media frecuencia (MID) se dividen

Sobre UMBRAL (THRESHOLD) y PROPORCIÓN (RATIO)

Tal como se muestra en el diagrama de abajo, estos Parámetros determinan cómo se comprimirá el volumen.

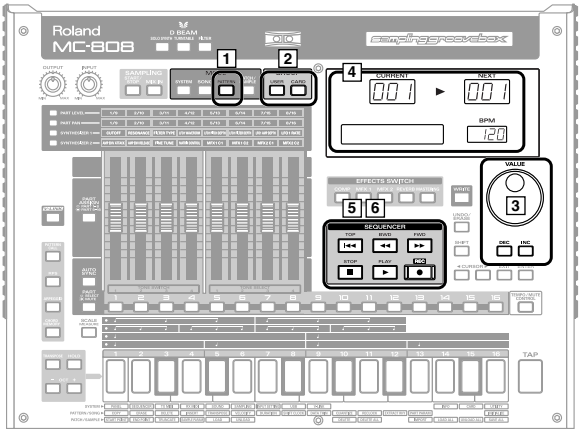


Modo Patrón

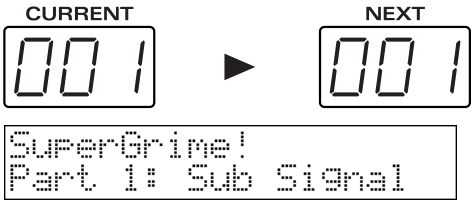
En este modo puede tocar, grabar y editar patrones.

Reproducir patrones

Seleccionar y tocar un patrón



1. Pulse [PATTERN] y se activará; se encuentra en el modo Patrón. El display indicará el número y el nombre del patrón seleccionado en el que se encuentra.



2. Pulse [USER] o bien [CARD] para seleccionar el grupo deseado. El botón del grupo seleccionado se iluminará.

[USER] Grupo Usuario
Interpreta patrones salvados en la memoria interna.

[CARD] Grupo Tarjeta
Interpreta patrones salvados en una tarjeta.

3. Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para la selección de nuevo el patrón.

El número que aparece en el display NEXT cambiará, y parpadeará. El display LCD indicará el nombre del patrón.

Rango: 001–800

* *Puede seleccionar el grupo Card (tarjeta) a menos que extraiga la CompactFlash.*

4. Pulse [ENTER] para confirmar el patrón seleccionado.

5. Pulse [PLAY] para continuar reproduciendo el patrón.

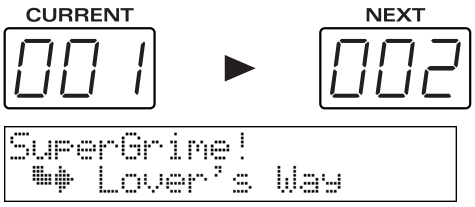
Current pattern
Patrón actual reproducido

Next pattern
El próximo patrón que se repr

Immediatamente después de que suene el patrón, el display CURRENT y el display NEXT mostrarán el mismo número de patrón, se reproducirá repetidas veces.

6. Mediante los pasos 2 y 3 seleccione el siguiente patrón.

El número del display NEXT cambiará, y parpadeará.
El display LCD mostrará el nombre del patrón.



7. Presione [ENTER] para confirmar el próximo patrón.

Cuando el patrón actual ha finalizado su reproducción, el próximo patrón continuará la reproducción.

* *Inmediatamente antes de que el patrón cambie o se repita, el display CURRENT paepadeará para indicarlo.*
Durante ese momento no será posible confirmar el próximo patrón.

MEMO

Si pulsa [CURSOR ■] mientras se está reproduciendo un patrón, el patrón cambiará inmediatamente, y la reproducción continuará por el comienzo del nuevo patrón seleccionado.

8. Pulse [STOP] para parar la reproducción.

* *Cuando el MC-808 sale de fábrica, hay varios patrones que no contienen datos (EMPTY PATTERN). Si selecciona un patrón vacío y desea reproducirlo, no habrá reproducción alguna. Si especifica que un patrón vacío sea el próximo en reproducirse, se parará la reproducción en el momento que lo confirme.*

cf.

"Listado de patrones" (p. 15, p. 17) in **"Listado de Sonidos y Parámetros"**

BPM (tempo) reproducir patrones sucesivamente

Cada patrón tiene especificado su propio tempo (BPM). Si reproduces patrones sucesivamente, el tempo variará cuando el patrón cambie.

MEMO

Si lo desea, puede mantener el tempo del primer patrón en cada patrón seleccionado. (**"BPM Lock"** (p. 119)).

Parámetros que cambian cuando el patrón varía (Parámetros de configuración)

Los siguiente parámetros del MC-808 han sido archivados individualmente en cada patrón. Cuando reproduce patrones sucesivamnete, la configuraciónde estos parámetros se modificarán cada vez que el patrón cambie Estos parámetros se denomina "**parámetros de configuración**"

- **BPM (Tempo)** (p. 44)

  * *Puede mantener el tempo del primer patrón reproducido en cada uno de los patrones seleccionados. (**"BPM Lock"** (p. 119)).*
- **Patch/Conjunto Ríctmico *** (p. 87, p. 92)
- **Nivel de Parte*** (p. 46)
- **Pan de Parte*** (p. 46)
- **Configuración del Compresor** (p. 62)
- **Configuración del Multi-efectos** (p. 63)
- **Mute status de Parte*** (p. 45)

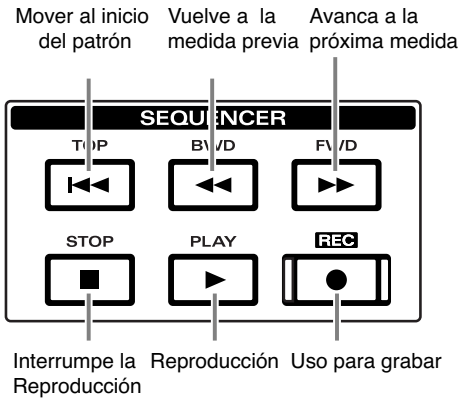
  La configuración Mute Mantenido (p. 45) se aplicará.
- **Status Auto Sync on/off*** (p. 60)
- **Configuración Reverb**

* *Puede modificar la configuración de la Reverb utilizando el editor incluido.*

* *Un asterisco (*) indica los parámetro modificables de cada parte.*

Operaciones básicas de reproducción

Use los siguientes botones para controlar la reproducción.



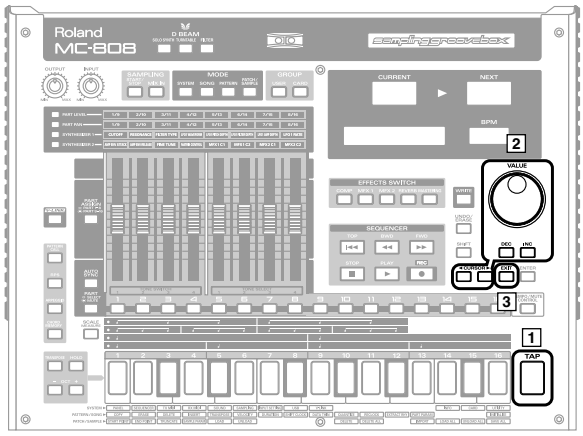
* *Los botones de [FWD], [BWD], y [TOP] pueden utilizarse también durante la repoducción.*

* *Pulse [STOP] dos veces para volver al inicio del patrón.*

Modificar el BPM (Tempo)

BPM abrevia Beats Per Minute(golpes por minuto), e indica el número de cuarto de nota por cada minuto.

Uso del dial VALUE

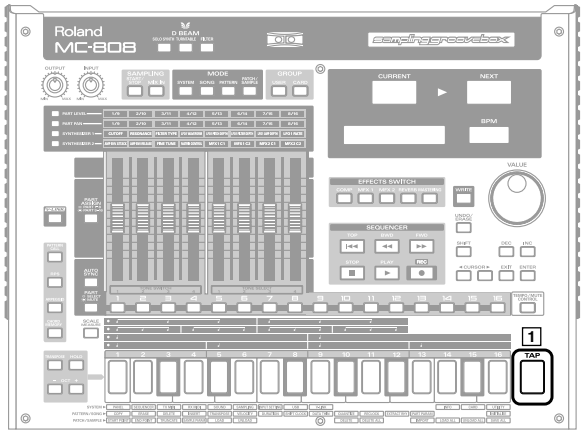


1. Pulse [TAP].
El display LCD muestra el valor del tempo actual.

2. Use [CURSOR ◄ ►] para seleccionar BPM, y gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para modificar el BPM.
Si mantiene pulsado [SHIFT] y gira el dial VALUE o usa [INC] [DEC], podrá ajustar el valor del tempo en 0.1 BPM unidades.
Rango: 5.0–300.0

3. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla previa.

Uso del botón TAP



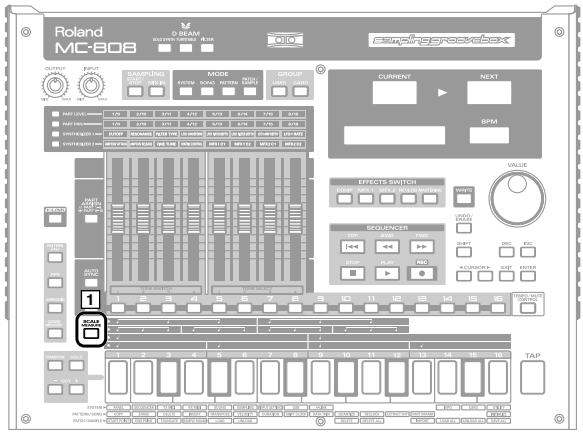
1. Pulse [TAP] tres o más veces para indicar los intervalos de cuato de notas del BPM deseado.
Rango: 5.0–300.0

* *Si lo desea, puedes modificar el BPM presionando [TAP] en intervalos de una sexta o una octava de nota.(**"Tap Reso"** (p. 118)).*

2. PulseEXIT] para volver a la pantalla previa.

Visionar los números de medida de un patron

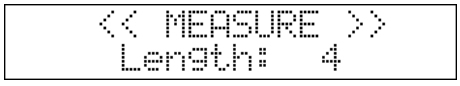
En este apartado mostramos cómo puede visionar el número total de la numeración del patrón actual y detener la reproducción actual.



1. Pulse [SCALE MEASURE].
Mientras presiona el botón, el display indicará la locaclización de la reproducción. El actual (CURRENT) display indicará la medida, el siguiente (NEXT) display indicará el golpe (beat), y el display LCD indicará el número de medida del patrón total.
En el gráfico, el display informa sobre el patrón: "overall length = 4 measures" y "current playback" localización = medida 3 pulso 2."

Localización de la reproducción (medida)

Localización de la reproducción (golpe)



Número total de medidas en el patrón

Activar el metrónomo (click) on/off

1. Pulse [TAP].
El display LCD indicará el valor del tempo actual y la posición del metrónomo.

2. Use [CURSOR ◄ ►] seleccione "Click," y mediante el dial VALUE o [INC] [DEC] active el click en on/off.

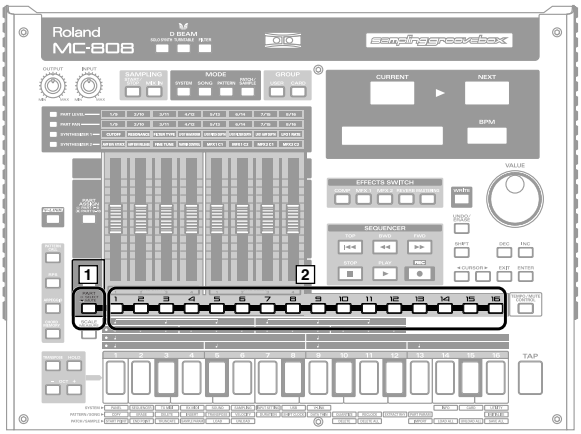
3. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla previa.

* *el volumen del metrónomo es uno de los "Sistema de modos" (**"Metronome Level"** (p. 121)).*

Silenciar un patrón

Un patrón posee 16 partes que puede silenciar cada parte o cada tono rítimico en tiempo real.

Silenciar una parte específica (Part Mute)



1. Pulse [PART] (SELECT/MUTE) si su indicador está encendifo.

Los indicadores del botón de parte (part button)[1]–[16] muestran la posición actual de cada parte (part).

Iluminada: La parte se podrá reproducir.

Parpadea: La parte está silenciada.

Apagada: No se graba ninguna interpretación en la parte. (El indicador se encenderá cuando grabe información en la parte.)

2. Pulse el botón de parte [1]–[16] para que la parte deseada se silencie.

El indicador del botón que pulse parpadeará, y los datos de la interpretación se silenciarán.

Para anular la función mute (silenciado) , pulse el botón de selección de parte de la parte silenciada y se iluminará el indicador.

* *El indicador no se iluminará si presiona el botón de selección de parte de un botón de parte no iluminiada.*

cf.

Puede cambiar la posición de silenciado de cada parte y guardar la configuración de partes silenciadas de forma individual con cada patrón (**"Guardar un patrón"** (p. 83)).

Diferentes formas de silenciar

Tocando el próximo patrón con la configuración de silenciado preservados (Mute Remain)

Mostramos cómo puede preservar la configuración de silenciados cuando toque el patrón próximo. Por ejemplo, si le conviene tocar el próximo patrón sin escuchar la parte rítmica.

1. Mientras se reproduce un patrón, seleccione el próximo patrón.

2. Pulse [PLAY].

La configuración de silenciado de cada parte permanecerá, y se reproducirá y cambiará sólo en el patrón que seleccione.

La indicación siguiente se mostrará cuando se activa el "Mute Remain".

Silenciado Permante *(Mute Remain)* se cancelará automáticamente cuando reproduzcan las modificaciones del siguiente patrón.

* *Mute Remain se cancela si pulsa [PLAY] una vez cambié el patrón.*

Reproducir una parte específica (Solo)

Mostramos cómo debe reproducir una parte específica mientras las partes restantes están silenciadas.

1. Mientras presiona [SHIFT] y [TEMPO/MUTE CONTROL], pulse el borón de parte [1]–[16] que desea reproducir.

Silenciar todas las partes (All Part Mute)

Mostramos cómo silenciar todas las partes a la vez.

1. Presione [SHIFT] y pulse [OCT -].

Reproducir todas las partes (All Part On)

Mostramos cómo puede anular las partes silenciadas a la vez, restaurándolas al modo reproducción (play mode).

1. Presione [SHIFT] y pulse [OCT +].

Canbia las sulencidas y toca partes (Mute Reverse)

Mostramos cómo puede invertir las posiciones de las partes en reproducción y las partes silenciadas.

1. Presione [SHIFT] y pulse [PART ASSIGN].

Revertir hacia el modo silenciado almacenado del patrón (Default Mute)

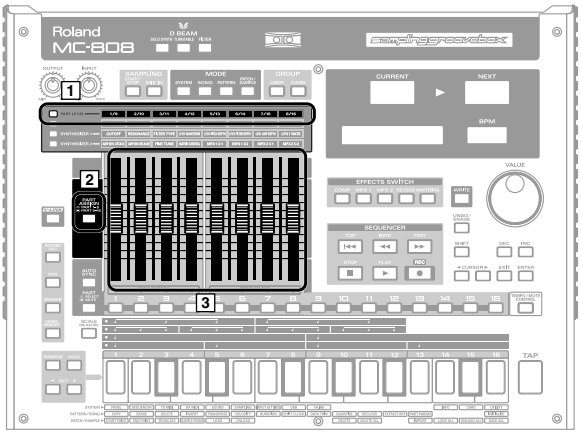
Mostramos cómo puede de forma inmediata restuarar las partes silenciadas al estado almacenado de cada patrón.

1. Presione [SHIFT] y pulse [PART] (SELECT/MUTE).

Uso de los faders motorizados para editar la configuración de patrones

Puede utilizar los 8 faders motorizados del MC-808's para ajustar las configuraciones tal y como son el volumen y panorama de cada parte en tiempo real . Por supuesto puede guardar los movimientos de fader en cada patrón (p. 65).

Ajuste volumen de cada parte (Part Level)



1. Pulse [PART LEVEL] y su indicador se iluminará.
Los faders se moverán automáticamente hacia las modificaciones de los nuevos parámetros seleccionados.

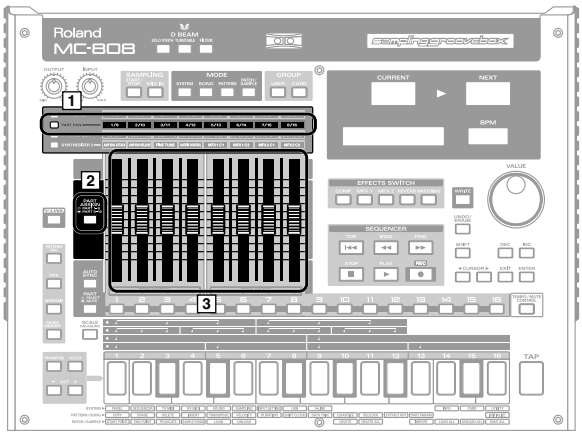
2. Pulse [PART ASSIGN] para seleccionar las partes que desee editar usando los faders.
Indicador apagado: Parts 1–8
Indicator iluminado: Parts 9–16

3. Mueva los faders motorizado para ajustar el volumen de cada parte.
Arrastre hacia arriba el fader para incrementar el volumen, y hacia abajo para atenuar el volumen.
Rango: 0–127

* *Cuando el valor se encuentra en "100," el volumen será especificado por el propio patch.*

Ajuste del panorama (Part Pan)

Puede ajustar el panorama (left/right position) del sonido si éste se envía en estéreo mediante la salida OUTPUT jacks (MIX L/R, DIRECT L/R). Por ejemplo, puede panaromizar la batería y el bajo por el centro, el piano por la derecha y el synth pad por la izquierda.



1. Pulse [PART PAN] y su indicador se iluminará.
Los faders se moverán automáticamente a los valores de los valores modificados.

2. Pulse [PART ASSIGN] para seleccionar las partes que desee editar usando los faders.
Indicador apagado: Parts 1–8
Indicador iluminado: Parts 9–16

3. Mueva los faders para panear cada parte.
Deslice hacia arriba el fader para panear el sonido hacia la derecha.
Deslice hacia abajo el fader para panear el sonido hacia la izquierda.
Rango: L64–63R

* *Cuando el valor es "0," el paneo será especificado por el propio patch.*

* *En un conjunto de pach o ritmo, existe una configuración para cada tono (rhythm tone). Ajustando la configuración del panorama de la parte se puede aplicar un relativo cambio del paneo del conjunto del patch o de la sección rítmica.*

* *Para algunos patches, puede escuchar un pequeño ascenso de sonido del monitor si lo ha paneado todo a la totalidad de la izquierda (o derecha). Del mismo modo, la parte cuyo panorama ha sido*

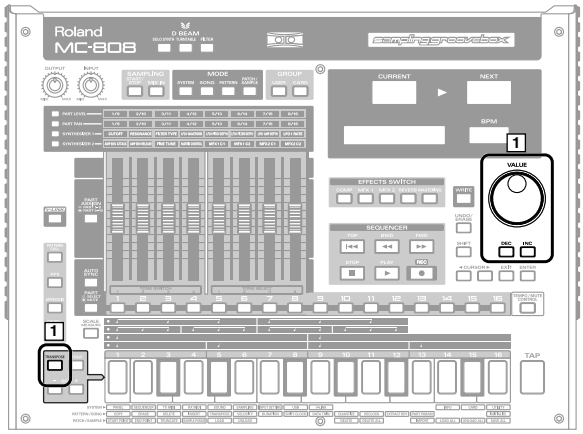
configurado, será ignorado en las siguientes situaciones.

- Si utiliza concectores monoaurales.
- Si aplica un envío monoaural a un procesador de efectos mono de un patrón, sección rítmica, etc. (como un overdrive o espectro)

cf.
"Aplicar efectos" (p. 61)

Transportar durante la reproducción (Transportar en tiempo real)

Use el dial VALUE o [INC] [DEC]



1. Presione [TRANSPOSE] y gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para especificar el transporte deseado.
Mientras presiona el botón, el display mostrará el valor actual.

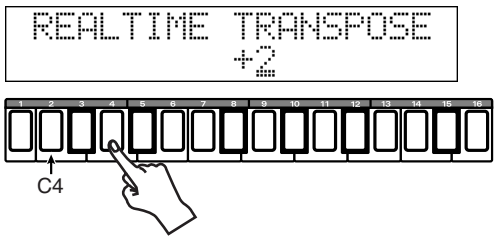
Rango: -12–+12 semitonos (configuración de fábrica es 0)

2. Cuando suelte el botón, el transporte se aplicará.
Para volver a la tonalidad original, presione el botón [TRANSPOSE] una vez se apague el indicador.

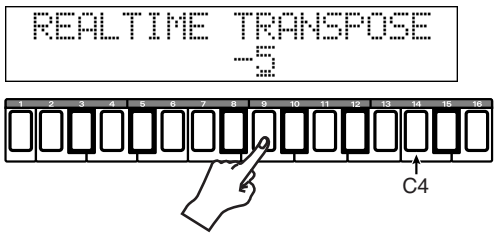
Use las teclas pads

1. Asegúrese de que ambos indicadores de [PATTERN CALL] y [RPS] están apagados.

2. Presione [TRANSPOSE] y pulse la tecla pad para especificar la transposición deseada.
Puede especificar la transposición en el rango de -12–+12 semitonos, cuyo centro es la nota C4 (tecla [2] cuando la configuración modificación de octava es "0").



Si desea especificar un valor negativo, pulse [OCT -] se iluminará.

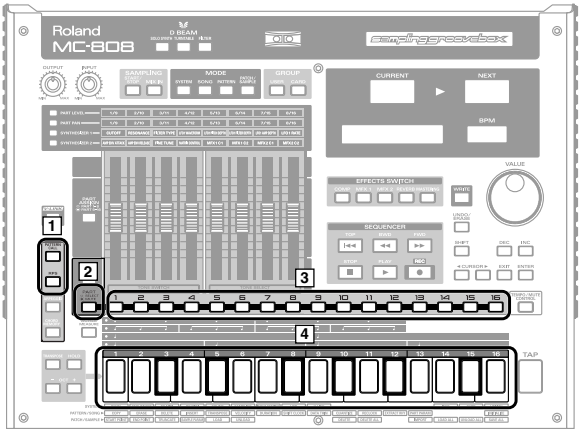


3. Cuando suelte la tecla , la transposición se aplicará.
Para volver a la tonalidad inicial, pulse el botón [TRANSPOSE] una vez se apague el indicador.

cf.
"Modificar la tonalidad en unidad de octasvas (Octave Shift)" (p. 48)

* *La configuración Transposición en tiempo real (Realtime Transpose) siempre será "0" justo después de encender la unidad.*

Uso de la teclas pads para generar sonidos



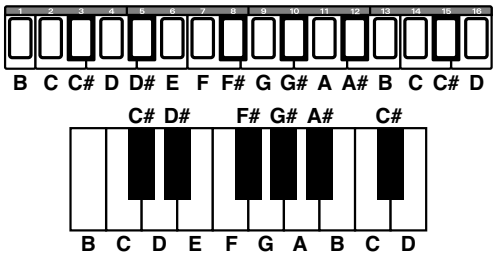
1. **Asegúrese de que los indicadores [PATTERN CALL] y [RPS] están apagados.**

2. **Pulse [PART] (SELECT/MUTE) si no están encendidos.**

3. **Pulse el botón PART correspondiente a la parta que quiere tocar.**
   El indicador se iluminará.

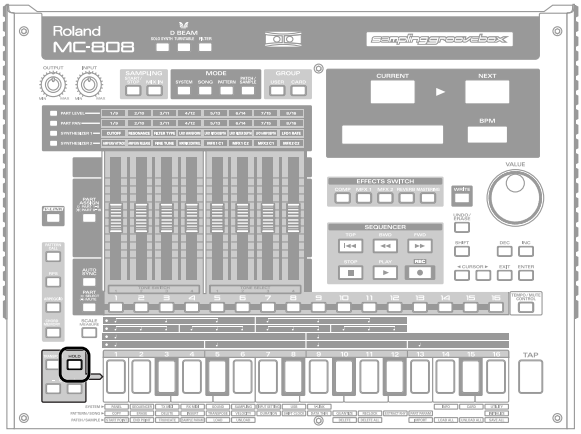
   * *La parte seleccionada mediante el botón PART SELECT o los botones PART se denominan "**current part**."*

4. **Pulse las teclas pads, y escuchará el sonido del patch asignado a esa parte escogida.**
   Si conecta un teclado MIDI, puede pulsar **"Remote Kbd Switch"** (p. 120) y tocar con el teclado para escuchar el sonido de la parte seleccionada mediante el botón PART .
   Normalmente, la tecla 2 reproduce la nota C4.



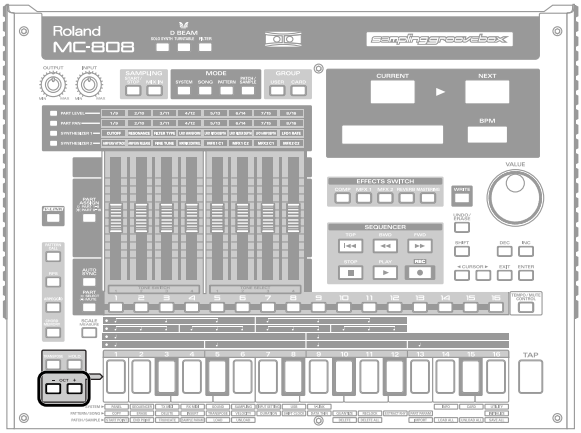
Mantener la nota que toca (Hold)

Si pulsa [HOLD] se iluminará, las notas se mantendrán hasta que presione off en las teclas pads. El sonido se interrumpirá cuando nuevamente presione [HOLD] y se apague el indicador.



Modificar la tonalidad en unidad de octasvas (Octave Shift)

Presionado [OCT -] [OCT +] se modifica el rango del teclado en una octava (máximo +/-4 octaves).
Si presiona ambos botones simultáneamente, la octava se resetará a 0.



Varias maneras de utilizar las teclas pads

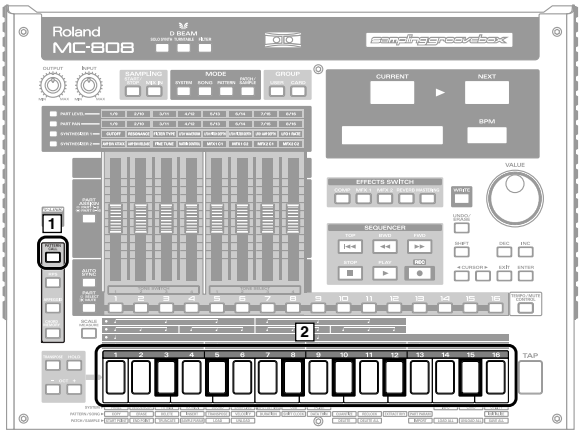
Uso de las teclas pads para renombrar patrones (Pattern Call)

Puede usar las 16 teclas para seleccionar patrones.

Los patrones están registrados en cada una de los 16 teclas y agrupadas en una "**pattern set**." Tiene la libertad de editar el contenido de la configuración de patrones, y puede modificar 50 grupos (sets) diferentes. Además puede modificar ambos patrones durante la reproducción de los patrones..

* *Pattern Call no se puede usar en el modo Canción .*

Renombrar patrones



1. Pulse [PATTERN CALL] su indicador se iluminará.

2. Pulse una tecla pad [1]–[16].

El patrón registrado en la tecla presionada se seleccionará.

De este modo se seleccionará un patrón actual "current pattern" si la reproducción se interrumpe, o en el próximo patrón "next pattern" si un patrón se está interpretando.

* *[HOLD] y [OCT -] [OCT+] no tendrán efectos.*

* *"Pattern Call" no se puede utilizar simultáneamente con el RPS, arpegiador (arpeggiator), o acorde memorizado (chord memory).*

Seclecionar un conjunto de patrones

1. Presione [PATTERN CALL] y use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar un conjunto.

cf.

"Listado de conjuntos de patrones" (p. 23, p. 24) en **"Sonidos y "Listado de parámetros."**

Registrar un patrón en un Conjunto de patrones

1. Seleccione el patón que desee registar, si no es el patrón actual.

Con la reproducción interrumpida, seleccione el patrón y pulse [ENTER].

2. Seleccione el conjunto de patrones en el que desee registrar el patrón.

3. Presione [PATTERN CALL], y pulse la tecla pad donde desea registrar el patrón.

Este patrón se registrará en la tecla presionada.

NOTE

Puede registrar un patrón durante la reproducción.

MEMO

En el conjunto de patrones, puede registrar los parámetros del setup (p. 43) que serán diferentes a los parámetros del setup de los patrones no registrados.

Guardar un conjunto de Patrón

La configuración de los conjuntos de patrón que edite se perderán si apaga la unidad. Si desea mantener los cambios efectuados, debe guardarlos de la siguiente forma.

1. Presione [SHIFT] y pulse [PATTERN CALL].

La pantalla de Renombar Patrón (Pattern Call) aparecerá.

2. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el conjunto de patrón que desea guardar.

3. Pulse [WRITE].

4. Pulse [ENTER].

5. Asigne un nombre al conjunto de patrón.

Para detales de cómo asignar un nombre, consulte "Guardar Patrones" (Saving a pattern) (p. 83).

6. Cuando termine de introduccir el nombre, pulse [ENTER].

Le pegruntará si desea confiramar el nombre elegido.

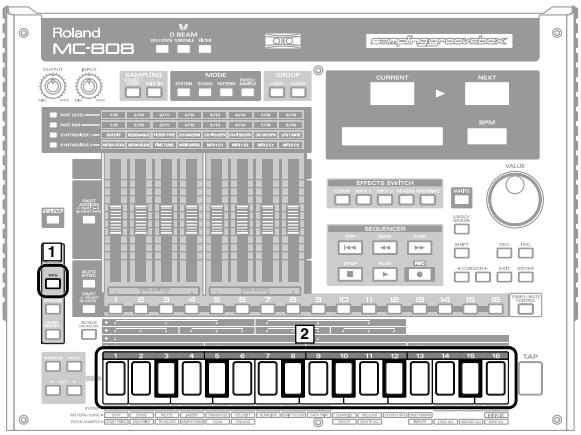
7. Para guardar el conjunto de patrón, pulse [ENTER].

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

Uso de las teclas pads para tocar frases(RPS)

Cada frase está asignada a una de las 16 teclas que continuarán reproducciéndose mientras presione dicha tecla.
Las frases se registran en las 16 teclas manipuladas desde un "RPS set." Puede editar el contenido de un RPS set, y puede almacenar 50 conjuntos distintos. Podrá, además, seleccionar entre los diferentes RPS sets durante la reproducción.

Uso del RPS



1. **Pulse [RPS] y su indicador se iluminará.**

2. **Pulse una tecla pad [1]–[16].**
   La tecla que presione se iluminará y la frase se registrará mientras continúa la reproducción.

* *[OCT -] [OCT+] no tendrá efectos.*

* *RPS no se puede usar simultáneamente con pattern call, arpegiador, o chord memory (momoria de acorde).*

Seleccionar un conjunto RPS (RPS set)

1. **Presione [RPS] y use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar un conjunto.**

   cf.

   "Listado del conjunto RPS" (p. 21) en **"Sonido y Listado de Parámetros"**

Registre un frase en el conjunto RPS

1. **Seleccione el patrón que contiene la frase que desee registrar, si está en el patrón actual (current pattern).**
   Con la reproducción interrumpida, seleccione un patrón y pulse [ENTER].

2. **Silencie todas las demás partres de la única parte que desee registrar en el RPS.**

   TIP

   Podrá hacerlo utilizando la función Solo (p. 45).

3. **Seleccione el RPS set en el que quiera registrar la frase.**

4. **Presione [RPS], y pulsa la tecla pad donde quiere registrar la frase.**
   Esa frase se registrará en la tecla que presione.

   Assigned to Pad1.

   NOTE

   Puede registrar una frase mientras el patrón se está tocando.

Nota mientras asigna RPS

* *No es posible asiganar a cada tecla varias frases. Debe silenciar todas las partes distintas a la que contiene la frase que desea asignar. Si trata de asignar una frase y dos o más partes no están silenciadas, el display indicará "¡No se puede asignar la frase!" ("Cannot Assign Phrase!")*

* *Si asigna una frase al RPS y modifica los datos de la interpretación de un patrón que contiene la frase después de que haya sido asiganada a una tecla, debe saber que esa frase interpretada por el RPS le afectarán estas modificaciones. Por ejemplo si elimina los datos de la interpretación de una patrón que contiene una frase asiganada, no escuchará sonido alguno mientras use el RPS para reproducir la frase.*

* *Si asigna una frase a una parte que usas el MFX, la configuración MFX durante la reproducción del RPS será determinada por el MFX, lo que provoca que suene distinto.*

MEMO

En el RPS, debe registarar los parámetros del setup (p. 43) que sean diferentes a los de los parámetros del setup de un patrón registrado.

RPS Hold (mantenido)

Puede lograr que una frase continúe sonando hasta que retire su dedo de la tecla pad.

Mantener todas las frases

1. **Pulse [HOLD] su indicador se iluminará.**
2. **Pulse la tecla para tocar la frase.**
   Puede interrumpir la frase si presiona la tecla una vez más.

Mantener frases individualmente

1. **Presione [HOLD] y pulse un tecla pad para tocar la frase.**
   [HOLD] parpadeará, y la frase continuará reproduciéndose hasta que presione la misma tecla nuevamente.
2. **Para tocar la frase que quiere que se mantenga, presione [HOLD] y pulse la tecla apropiada, como se describe en el paso 1.**
   Las frases se reproducirán juntas.
3. **Para tocar la frase que no desea que se mantenga, pulse sólo la tecla apropiada.**
   Cuando retire su dedo de la tecla, la frase se interrumpirá.

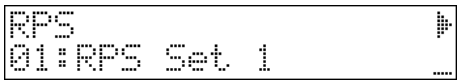
* *En los pasos 1 y 2, también puede pulsar [HOLD] mientras pulsa la tecla pad para reproducir la frase, como una alternativa a presionar [HOLD] y presionar la tecla.*

MEMO

Para interrumpir todas las frases, pulse [HOLD] y los interruptores se apagarán.

Configuraciones RPS

1. **Presione [SHIFT] y pulse [RPS].**
   La pantalla setup RPS aparecerá.



2. **Use [CURSOR ◀ ▶] para la selección de un parámetro, y gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar el valor.**

Parámetro	Rango	Descripción
RPS (RPS Conjunto)	01–50	Edita el conjunto RPS
RPS Parte (RPS Parte)	Part 1–16	Edita la parte RPS
Pat Bank (RPS Parte Patch Bank)	Patch asigando a l parte RPS	
Pat (RPS Parte Patch Numero)		
Part Output Sel (RPS Parte Selección de salida)	DRY, MFX1, MFX2, COMP, DIR, RHY	Cómo será enviado el sonido original de cada parte del RPS **DRY:** Envío por los jacks MIX OUTPUT sin pasar por efectos **MFX1 (2):** Envío pasando por efectos 1 (or 2) **COMP:** Envío a través del compresor **DIR:** Envío a los jacks DIRECT OUTPUT sin pasar por efectos **RHY:** Envío de acuerdo a la configuración del ritmo asignado a la parte
RPS Mixer	—	Consultar p. 52.

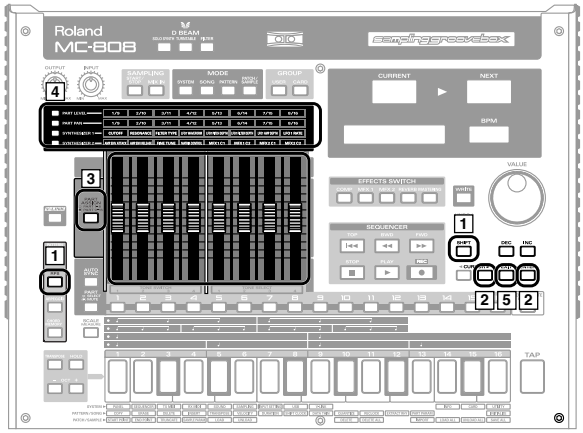
Cuantización del Disparador (Trigger) RPS

Cuantdo utliza RPS durante la reproducción de un patrón, puede ser que los patrones y frases no se ejecuten en preciso orden, dependiendo del tiempo que pulse las teclas. En el MC-808 puede especificar el tiempo de reproducción de la frase, así como precisar la reproducción sincronizada con el patrón (**"RPS Trig Qtz"** (p. 119)).

Ajuste de configuración de las partes RPS (RPS mixer “Mezclador RPS”)

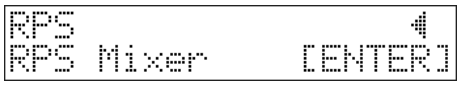
La reproducción del RPS utiliza partes RPS dedicadas a diferenciarlas de la reproducción de patrón convencional. Los patrones se desigan con las teclas pads [1]–[16] que ejecutan las partes RPS parts 1–16.

Mostramos como ajustar esta configuración de uso de las partes RPS.



1. Presione [SHIFT] y pulse [RPS].
La pantalla del setup RPS aparecerá.

2. Pulse [CURSOR ■] para seleccionar “RPS Mixer,” y pulse [ENTER].



La pantalla RPS MIXER aparecerá.

3. Pulse [PART ASSIGN] para seleccionar las partes RPS que deseas ajustar mediante el uso de los faders.
Indicador iluminado: Parts 1–8
Indicador apagado: Parts 9–16

4. Use los siguientes botones para seleccionar un parámetro, y usa el fader para ajustar la configuración.

Botón	Parámetro adjustado por el fader
[PART LEVEL]	Volumen de la parte RPS
[PART PAN]	Posición izquierda/derecha de la parte RPS
[SYNTHESIZER 1]	Transposición de la parte RPS La afinación cambiará en pasos de semitono en un rano relativo a +/- 4 octavas.
[SYNTHESIZER 2]	Nivel de Reverb de la parte RPS

5. Pulse [EXIT] para cerrar la pantalla de RPS Mixer.

RPS modificación a tiempo real

Puede usar los faders para modificar el sonido de la frase tocada por el RPS.

1. Pulse [RPS] el indicador se iluminará.

2. Pulse una tecla pad para reproducir una frase.

3. Mientras presione la tecla, puede manipular los faders para modificar el sonido de las frases.
Pulse los siguientes botones para seleccionar los parámetros que desees modificar.

SYNTHESIZER 1

	[PART ASSIGN]=OFF	[PART ASSIGN]=ON
Fader	**Indicación**	**Indicación**
1	Cutoff	Pitch Env Depth
2	Resonance	Pitch Env Attack
3	Filter Type	Pitch Env Decay
4	LFO1 Waveform	Filter Env Depth
5	LFO1 Pitch Depth	Filter Env Attack
6	LFO1 Filter Depth	Filter Env Decay
7	LFO1 Amp Depth	Filter Env Sustain
8	LFO1 Rate	Filter Env Release

SYNTHESIZER 2

	[PART ASSIGN]=OFF	[PART ASSIGN]=ON
Fader	**Indicación**	**Indicación**
1	Amp Env Attack	Amp Level
2	Amp Env Release	Amp Env Attack
3	Fine Tune	Amp Env Decay
4	–	Amp Env Sustain
5	MFX1 C1	Amp Env Release
6	MFX1 C2	Random Modify
7	MFX2 C1	Reverb Time
8	MFX2 C2	Reverb Level

* *Sus modificaciones afectarán a los sonidos de la frase asignada por la tecla que haya presionado por última vez.*

* *Si retira la pulsación de las teclas. los cambios que realice se aplicarán al sonido de la parte actual. Lo mismo ocurre si durante la reproducción de una frase con el [HOLD] activado.*

Guardar un conjunto RPS (RPS set)

La configuración editado de un conjunto RPS se perderá cuando apague la unidad. Guarde el conjunto RPS si desea mantenerla.

1. Presione [SHIFT] y pulse [RPS].
La pantalla de RPS setup aparecerá.

2. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el conjunto RPS que desea guardar.

3. Pulse [WRITE].

4. Asigne un nombre al conjunto RPS.
Para los detalles de cómo asignar un nombre, consulte **“Guardar un patrón”** (p. 83).

5. Cuando haya introducido el nombre, pulse [ENTER].
Le preguntará si quiere guardar los cambios.

6. Para guardar el conjunto RPS, pulse [ENTER].

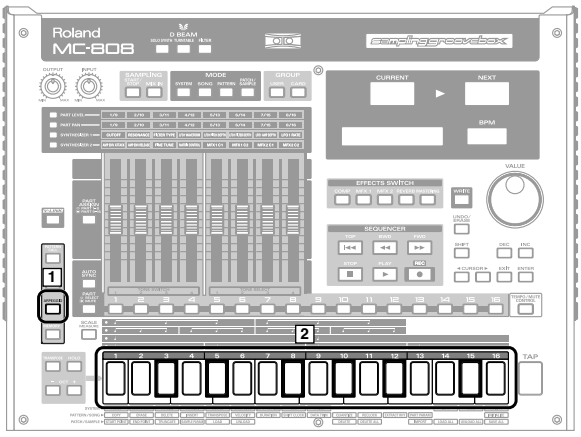
* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

Toque un acorde para reproducir un arpegio (“Arpegiador”)

La función Arpegiador del MC-808 le permite ejecutar arpegiados unicamente al tocar el acorde, usando las notas del acorde que toque.

No podrá usar sólo los **arpeggio styles** de fábrica, que determinan la forma de tocar el arpegio, podrá reescribir nuevos estilos.

Uso del arpegiador



1. Pulse [ARPEGGIO] el indicador se iluminará.

2. Pulse un acorde chord utilizando las teclas pads.
Un arpegio interpretará según el especificado **arpeggio style**.

* *Arpegiador no se puede usar a la vez que el Renombrador o RPS.*

Uso en combinación a la función memoria de acorde “chord memory function”

Cuando interpretas con el Arpegiador, además puede usar la Memoria de Acorde(p. 56). Tras el primer almacenamiento se conforma en la memoria Formas de Acorde “Chord Forms”, a la que accederá cuando está activado el Arpegiador, así puede crear fácilmente arpegios , presionando una tecla .

Selección de un “arpeggio style”

1. Presione [ARPEGGIO] y use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar un style (estilo).

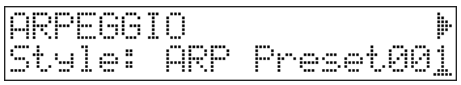
cf.

“Listado Arpeggio Style ” (p. 26) en **“Sonido y Lista de Parámetros”**

Modificación de la configuración del arpegiador

Mostramos como modificarlo una vez el arpegio está generado.

1. Presione [SHIFT] y pulse [ARPEGGIO].
La pantalla del setup del arpegio aparecerá.



2. Use [CURSOR ■ ■] seleccione un parámetro, y gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para configurar el valor.

Parámetro	Rango	Descripción
Style (Arpeggio Style)	Arp Preset: 001–128 Arp User: 001–128	Arpeggio style que quiere modificar (p. 55)
Grid (Grid Type)	1/4, 1/8, 1/8L, 1/8H, 1/12, 1/16, 1/16L, 1/16H, 1/24	Eliga la división de nota y una resolución “single grid” usada al crear el arpegio del Arpeggio Style, y cuánto síncope “shuffle” se aplicará nada/débil/fuerte(none/weak/strong). **1/4:** Cuarto de nota (una sección grid = un gople) **1/8:** Octava de nota (dos secciones grid = un golpe) **1/8L:** Octava de nota shuffle iluminado “Light” (dos secciones de grid = un golpe, con el shuffle iluminado) **1/8H:** Octava de nota shuffle Duro “Heavy”(dos secciones de grid = un golpe, con el shuffle Duro) **1/12** Ocatava de nota tresillo (tres secciones de grid = un golpe) **1/16:** Dieciseisavo de nota (cuatro secciones grid = un golpe) **1/16L:** Dieciseisavo de nota shuffle “Light” (cuatro secciones grid = un golpe, shffle iluminado) **1/16H:** Dieciseisavo de nota shuffle “Heavy” (cuatro secciones grid = un golpe, con “heavy” shuffle) **1/24:** Dieciseisavo nota tresillo(seis secciones grid = un golpe)

Parámetro	Rango	Descripción
Motif	UP(L), UP(L&H), UP(_), DOWN(L), DOWN(L&H), DOWN(_), UP&DOWN (L), UP&DOWN (L&H), UP&DOWN (_), RANDOM(L)	Selecciona el método usado para reproducir sonidos al tener un gran número de notas para programar en el Arppegiator Style. ** Cuando el número de teclas tocadas es menor al del Style, la de mayor afinación presionada se reproducirá por defecto.* **UP (L):** Sólo la tecla más baja se reporducirá cada una de las veces, las notas se reprodicirán en orden relativo a la tecla más baja presionada. **UP (L&H):** Las notas más baja y alta presionadas sonorán cada vez, las notas se reprodicirán en orden relativo a la tecla más baja presionada. **UP (_):** Las notas se reprodicirán en orden relativo a la tecla más baja presionada. Ninguna nota será reproducida cada vez. **DOWN (L):** Sólo la nota presionada más baja se reprodicirá, las notas se reprodicirán en orden relativo a la tecla más alta presionada. **DOWN (L&H):** Las notas más baja y alta presionadas sonorán cada vez, las notas se reprodicirán en orden relativo a la tecla más alta presionada. **DOWN (_):** Las notas se reprodicirán en orden relativo a la tecla más alta presionada. Ninguna nota será reproducida cada vez. **UP&DOWN (L):** Las notas se reproducirán de la más baja a la más alta, respecto a las teclas que presiones y después descenderán a la tecla más baja, sólo la más baja se reproducirá en todo momento. **UP&DOWN (L&H):** Las notas más baja y alta presionadas sonorán cada vez, y será en el orden descendente y volverán en el sentido inverso. **UP&DOWN (_):** Las notas se reprodicirán en orden relativo a la tecla más baja presionada, y volverán en el sentido inverso. Ninguna nota será reproducida cada vez. **RANDOM(L):** Mientras se presiona una sola tecla, las notas del arpegio se reproducirán en orden aleatorio. **RANDOM (_):** Sólo la tecla más baja se reporducirá cada una de las veces, las notas que presiones se reproducirán aleatoriamente. Ninguna nota será reproducida cada vez.

Parámetro	Rango	Descripción
Duration	30–120%, FULL	Determinea cuando se reproducirá el sonido en staccato (breve y entrecortado), o tenuto (muy extenso). **30–120:** Por ejemplo, si selecciona hasta "30," la extensión de la nota en un grid (o cuando una series de grids se conecten con tie ("nudo"), el grid final) es el 30% de la extensión total de la nota escogida en el grid type. **Full:** Si en el grid lincado no se conecta con el tie ("nudo"), la misma nota continuará sonando hasta el punto especificado del siguiente sonido.
Oct Range (Rango y Ocatava del Arpegio)	-3–0–+3	Añadido a un efecto que modifique el arpegio un ciclo de tiempo en unidad de octava (rango octava). Puede configurar el rango ascendente o descendente (tres octavas por encima o debajo).
Remote Kbd Sw (Remote Keyboard Switch)	Consulta p. 120.	

"Listado de Arpeggio Style " (p. 26) en **"Listado de Sonidos y Parámetros"**

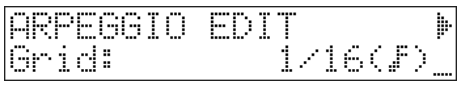
3. Pulss [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Crear un arpeggio style (estilo de arpegio) (Arpeggio Edit)

Mostramos como crear un arpeggio style mediante la introducción/edición de notas una por una.

1. Presione [SHIFT] y pulse [ARPEGGIO].
La pantalla de setup arpeggio setup aparecerá.

2. Pulses [REC].
La pantalla de ARPEGGIO EDIT aparecerá.



3. Especifique el mensage del paso y nota que desee introducir.

Use [CURSOR ■ ■] para mover la entrada, y gire el dia VALUE dial o [INC] [DEC] para configurar los parámetros.

Parámetro	Rango	Descripción
Grid (Grid Type)	1/4, 1/8, 1/8L, 1/8H, 1/12, 1/16, 1/16L, 1/16H, 1/24	Modifica la división y resolución de cada nota en "single grid" utilizado en la creación del arpegio en el Arpeggio Style, y cuánta síncope de "shuffle" se aplicará (none/weak/strong). **1/4:** Cuarto de nota **1/8:** Octava de nota **1/8L:** Ocatva nota shuffle Light **1/8H:** Octava nota shuffle Heavy **1/12:** Octava de nota tresillo **1/16:** Dieciseisavo de nota **1/16L:** Dieciseisavo de nota shuffle Light **1/16H:** Dieciseisavo de nota shuffle Heavy **1/24:** Dieciseisavo nota tresillo
End Step	1–32	Especifica la amplitud del estilo
Note (Note Number)	0 (C-)–127 (G9)	Especifica la afinación de la nota introducida
Velo (Velocity)	1–127	Especifica la velocidad (volumen) de la nota/mensaje introducida.

* *Alternativamente, puede presionar [SHIFT] y pulse una tecla para introducir una nota correspondiente a la nota/número.*

Además puede usar los siguientes controles.

Botón	Descripción
[FWD]	Si "End Step"(último paso) es 17 o superir, estos botones axtivarán el display.
[BWD]	
[HOLD]	Presione [HOLD]y pulsa una tecla para intoducir un nudo (tie). Extienda la amplitud de la nota más reciente mediante la actual configuración. Las teclas parpadearán par indicar los pasos para introducir un nudo (tie).
[PLAY]	Para escuchar el arpeggio style que ha introducido.

4. Para introducir datos, presione una tecla correspondiente al intervalo de tienpo que desee introducir, y el indicador luminosos se encenderá. Para eliminar una nota introducida , pulse la correspondiente nota y su indicador se apagará.

* *No puede editar el mensaje de velocidad (volumen) de una nota una vez lo introducido. Si desea cambiar la velocidad, elimine la nota e introducirla nuevamente.*

* *Un máximo de 16 notas (afinaciones específicas) se podrán utilizar en un "style".*

5. Pulse [STOP] para interrumpir la grabación.
Volverá a la pantalla de setup del arpegio.

Guardar un "arpeggio style"

Un arpeggio style que haya creado, puede perderse si apaga la unidad. Si desea mantener sus modificaciones, guárdelas así:

1. Confirme que el actual Style es el que desea salvar.

2. Pulse [WRITE].
Una pantalla aparecerá cuando seleccione el "user arpeggio style" donde podrá introducir los cambios que haya creado.

3. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el style .
Rango: ARP User: 001–128

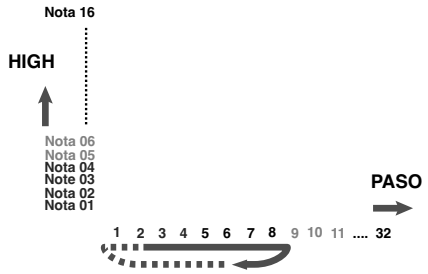
4. Pulse [ENTER].
Le preguntará si confirma sus modificaciones.

5. Para guardar los datos pulse [ENTER].

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

Acerca de los Arpeggio styles

Un **arpeggio style** son una serie de datos básicos sobre los patrones de arpegio y los estilos de acordes grabados alrededor de un grid constitudios por un máximo de 32 pasos x 16 afinaciones.



Cada grid contiene uno de los siguientes tipos de datos.

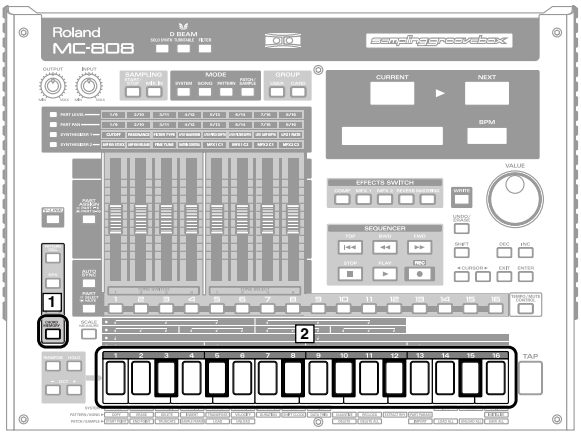
- **On:** Nota On (con datos de Velocity "volumen")
- **Tie:** Tie "lazo"(mantiene la nota previa)
- **Rest:** Rest "reposo"(no se reproduce sonido alguno)

Las teclas que presione durante la secuencia en la cual estás, están referidas como las "lowest-pitched key during input." (tecla de mínima afinación durante la entrada)

Tocar un acorde presionando una única tecla (Chord Memory “Memoria de Acorde”)

Puede interpretar una específica forma de acorde (**chord form)** sencillamente presionando una tecla, podrá usar las formas de acorde de frábrica, o crear libremente las suyas propias..

Uso de la memoria de acorde



1. **Pulse [CHORD MEMORY] su indicador se iluminará.**

2. **Pulse una de las teclas pads.**
   La froma de acorde **“chord form**” pre-especificado sonará.

   MEMO

   Cuando presiona la tecla [2] (C4), la forma de acorde sonará con la afinación especificada. Otras teclas sonarán con acordes con afinaciones relativas a la tecla [2] (C4).

* *Chord Memory no puede utilizarse simultáneamente con el Pattern Call o RPS.*

Selección de forma de acorde “chord form”

1. **Presione [CHORD MEMORY] y use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar una forma de acorde.**

Introducir una forma de acorde

1. **Presione [SHIFT] y pulse [CHORD MEMORY].**
   La pantalla de configuración de chord memory (memoria de acorde) aparecerá.

   ```
   CHORD MEMORY
   P001: C Maj
   ```

2. **Pulse [REC].**
   La pantalla de introducción de forma de acorde aparecerá.

3. **Use la tecla pad para introducir el acorde que desee que suene.**
   Introduzca las notas que desees que suene cuando presione la tecla [2] (C4).
   Las teclas se iluminarán para indicar las notas que sonarán.
   Si presiona nuevamente la teclas, se oscurecerá y no sonará nada.

4. **Cuando finalice la introducción de la forma de acorde, pulse [EXIT].**

   MEMO

   Mientras introduce la forma de acorde, puede pulsar [PLAY] para reproducir el acorde que ha introduccido.

Guardar una forma de acorde

Un acorde creado puede perderse si apaga la unidad. Si desea mantener sus modificaciones, guárdelas así:

1. **Presione [SHIFT] y pulse [CHORD MEMORY].**
   La pantalla de setup de la memoria de acorde aparecerá.

2. **Pulse [WRITE].**
   Una pantalla aparecerá en la que puede seleccionar la forma de acrode en la que sus modificaciones se guardarán.

   ```
   CHORD WRITE
   U001: User
   ```

3. **Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar un forma de acorde que desee guardar.**

4. **Pulse [ENTER].**
   Le preguntará si confirma su elección.

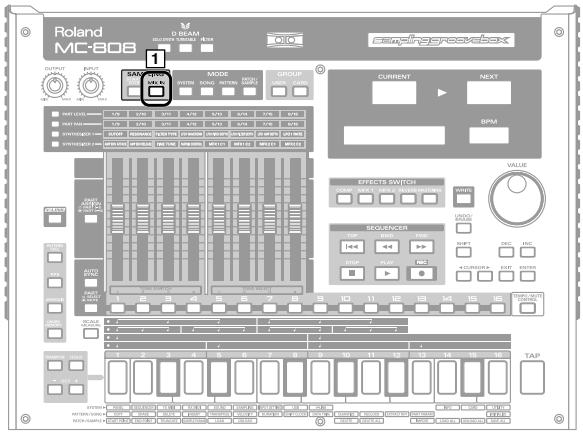
5. **Para guardar la forma de acorde, pulse [ENTER].**

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

Mix In

El sonido de un aparto contectado por el INPUT jacks puede mezclarse en el Input.
También puede usar la teclas para tocar diferentes afinaciones usando los sonidos introducidos.

Enviar el sonido a un aparato externo

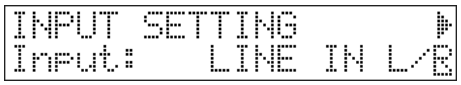


1. Pulse [MIX IN] su indicador se iluminará.
El sonido de un aparato externo se mezclara en el ouput (salida).

2. Para cancelar el Mix In, pulse [MIX IN] otra vez y se apagará.

Ajuste de la configuración del Mix In

1. Presione [SHIFT] y pulse [MIX IN].
La pantalla INPUT SETTING aparecerá.



2. Ajuste el volumen de su aparato externo.
Puede utilizar el Knob [INPUT] de volumen para ajustar el volumen del aparato externo.
El display CURRENT (actual) y el display NEXT (próximo) serán los medidores de niveles.

Nivel de entrada del LINE IN L **Nivel de entrada del LINE I**

Ajusta el nivel de entrada hasta el máximo que puedas sin sin prov
que el indicador del tope del nivel se encienda.

3. Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar una parámetro, y gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar el valor.

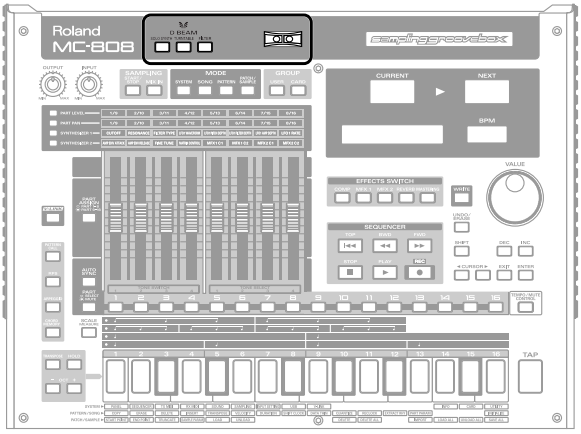
Parámetro	Rango	Descripción
Input (Input Select)	LINE IN L/R, LINE IN L, MICRO-PHONE	Introduce la fuente del sonido externo. **LINE IN L/R:** INPUT (entrada)jack L/R (stereo) **LINE IN L:** INPUT jack L (mono) **MICROPHONE:** INPUT jack (mono, mic level)
Mix-In	OFF, ON, PADS	Interruptor Mix In on/off **OFF:** El sonido externo introducido no se utiliza. **ON:** El sonido externo introducido se mezclará en la salida (output). **PADS:** Las teclas se utilizan para tocar escalas usando el sonido externo introducido.
Ext Output Asgn (External Output Assign)	DRY, MFX1, MFX2, COMP	El destino de la salida del sonido externo introducido se mezcla en: **DRY:** Salida hacia los jacks MIX OUTPUT sin pasar por efecto alguno **MFX1 (2):** Salida pasando por los multiefectos 1 (or 2) **COMP:** Salida pasando por el compresor.
Ext Level L	0–127	Nivel de volumen del sonido externo introducido (canal izquierdo)
Ext Level R	0–127	Nivel de volumen del sonido externo introducido (canal derecho)
Ext Reverb Send Level	0–127	Profundidad de reverb aplicada al sonido externo introducido Seleccione "0" si no desea aplicar reverb.

Uso del sonido de un aparato externo para interpretar melódicamente (input effect)
Mediante la configuración de "PADS," puede usar las teclas pads para interpretar melodias usando el sonido de un aparato externo, además las teclas controlarán la afinación y la duración a modo de un teclado convencional.
La tecla 2 (C4) tocará el sonido introducido en su afinación original. Relativo a la afinación original, podrá tocar en el rango de 14 semitonos por encima (pad [16]) hasta 25 semitonos por debajo (pad [1]) tras presionar dos veces [OCT-].

* *No podrá interpretar acordes.*

Pase sus manos sobre el DBeam para variar el tono

Los **controladores D Beam** le permiten manipular las operaciones de control simplemente pasando su mano sobre los controladores, tres usos diferentes (como son solo synth y turntable) están desactivados como presets, pero para editar la configuración puede usar estos controles para aplicar un rango amplio en otros efectos.



1. Pulse uno de los controladores D BEAM [SOLO SYNTH], [TURNTABLE], o [FILTER] y se iluminarán, active el controlador D Beam.

Botón	Descripción
[SOLO SYNTH]	Use el D Beam para interpretar un sintetizador monofónico.
[TURNTABLE]	Use el D Beam para controlar la afinación y el tempo (BPM) de todas las parte simultáneamente.
[FILTER]	Use el D Beam para crear varias modificaciones acordes a la configuración.

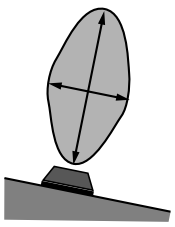
2. Emplee su mano sobre el contraldor D Beam y muévala lentamente hacia arriba y abajo.

Se aplicará un efecto al sonido acorde a la función que haya asignado al controlador the D Beam.

3. Apague el controlador controller, tras pulsar nuevamente el botón pulsado en el primer paso, oscureciendo el indicador

El rango efectivo del controlador D Beam controller

El siguiente diagrama muestra el rango efectivo del controlador the D Beam. Movimientos de tu mano que sobrepasen este rango no producirán efecto alguno.



NOTE

El rango efectivo del controlador D Beam controller se reducirán de manera sensible cuando se usen en "strong" (fuerte), "direct sunlight"

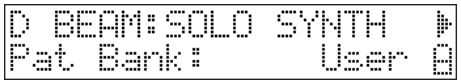
NOTE

La sensibilidad del controlador D Beam variará dependiendo del aumento de la luz de la vecinidad de la unidad. Si esta función no funciona tal y como esperaba, ajusta la sensibilidad hasta que sea apropiada por el brillo de su localización. Incremente este valor aumentando la sensibilidad(p. 118).

Editar la configuración de los controladores de D Beam

1. Presione [SHIFT] y pulse uno de los botones del D BEAM [SOLO SYNTH]/[TURNTABLE]/[FILTER] .

La pantalla de Setup aparecerá.



2. Use [CURSOR ◀ ▶] para seleccionar un parámetro, y gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para configurar el valor.

Parámetro	Rango	Descripción
SOLO SYNTH		
Pat Bank (Solo Synth Patch Bank)	Revisa **"Patch list"** (p. 3) en **"Sound & Parameter List"**.	Especifica el patch interpretado por el solo sinte.
Pat (Solo Synth Patch Number)		
Note (Solo Synth Note)	0(C-)–127(G9)	Especifica la afinación básica del solo sinte.
Scale (Solo Synth Scale)	FREE, CHROMATIC	Selcciona la escala on/off. **FREE:** suave modificación de afinación (afinación fina) **CHROMATIC:** Modifica la afinación en pasos de semitono
Range (Solo Synth Range)	2OCTAVE, 4OCTAVE	Especifica el rango de afinación del solo sinte.
Level (Solo Synth Level)	0–127	Especifica el volumen del solo sinte.
TURNTABLE		
Type (Turntable Type)	DOWN, UP	Especifica el tipo de turntable. **DOWN:** El efecto se incrementa si acerca sus manos. **UP:** El efecto disminuye aleja sus manos.
Control (Turntable Control)	BPM, PITCH, BOTH	Especifica el parámetro controlado por el D Beam. **BPM:** Control de tempo (BPM). **PITCH:** Control de afinación. **BOTH:** Controla ambos: tempo y pitch.
FILTER		
Type (Filter Type)	CONTROL CHANGE, BEND UP, BEND DOWN, BEND UP/DOWN, CH AFTERTOUCH, START/STOP, GLISSANDO, ADLIB, ARP OCT UP, ARP OCT DOWN, ARP OCT BOTH, ARP DURATION, BPM UP, BPM DOWN, PITCH UP, PITCH DOWN, ALL MUTE	Especifica el parámetro controlado por D Beam.
CC #	CC01–CC31, CC33–CC95	Specifica el control de cambio de número. ** Puede configurar sólamente si el Type (tipo) está configurado en el "Control Change."*
Range Lower	0–127	Especifica el límite mínimo del rango del D Beam.
Range Upper	0–127	Especifica el límite superior del rango del D Beam .

3. Pulse [WRITE] si desea salvar su configuración.

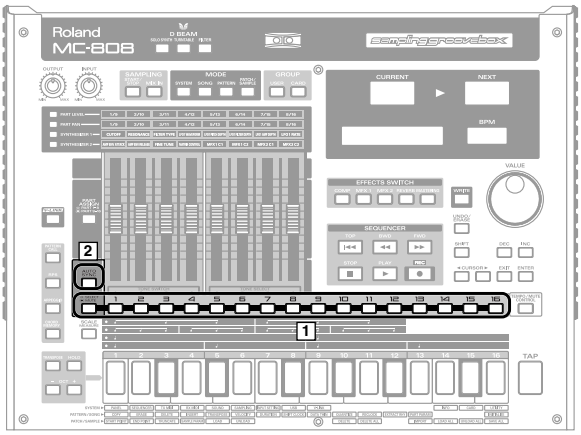
Pulse [EXIT] para cerrar la pantalla Setup.

TIP

La configuración del D Beam se guardan en la parte de System settings (configuración del sistema).

Sincronización del tempo de un sample (muestra) con el tempo del patrón (auto sync)

La reproducción del tempo de una muestra (forma de onda) que ha muestrado o importado desde su ordenador, puede sincronizarse desde el tempo de reproducción de un patrón.



NOTE

Para un uso ordenado del Auto Sync, primero necesita configurar el parámetro de la muestra **"BPM"** (p. 97).

1. En la parte actual, seleccione la parte que desea asignar al patch en el que utiliza el sample a sincronizar (auto-sync).

2. Pulse [AUTO SYNC] y se iluminará.

El tempo de una muestra que se reproduce se sincronizará automáticamente con el BPM del patrón.

MEMO

Puede seleccionar Auto Sync on/off de forma individual para cada parte.

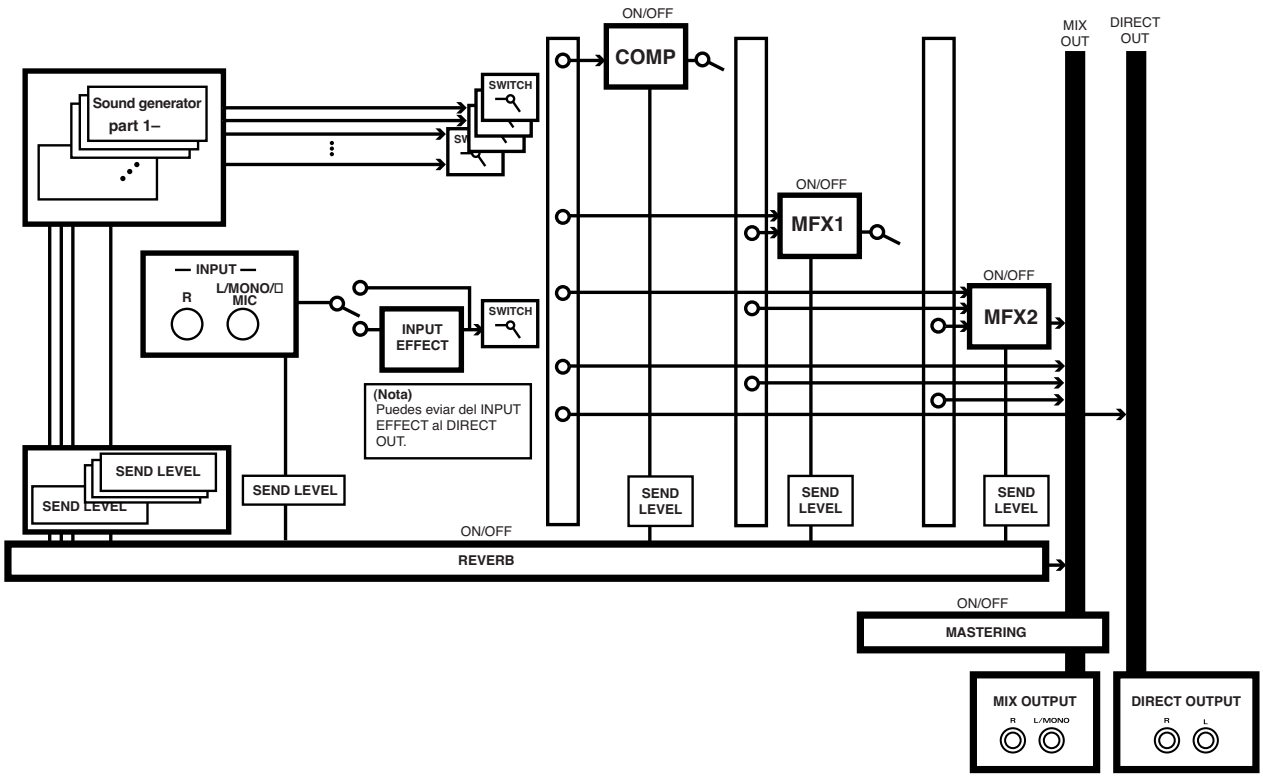
NOTE

Auto Sync consume el doble la de la polifonia habitual. Ocurrirá si accionas Auto Sync on, de la polifonía total del MC-808's.

Aplicar efectos

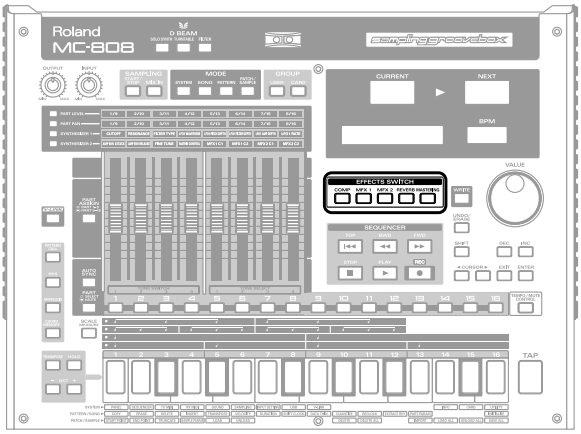
El MC-808 te permite aplicar un total de 6 efectos simuláneamente; dos multi-efectos, reverb, compresor, un envío de efecto externo, y un efecto de mastering. El siguiente diagrama muestra el curso de la señal por estos efectos.

Ruteo de efectos



Efecto on/off

Use los botones ON/OFF de la sección de Efectos para accionar cada efecto on/off.



[COMP]: Compresor
[MFX 1] [MFX 2]: Multi-efectos 1, 2
[REVERB]: Reverb
[MASTERING]: Mastering

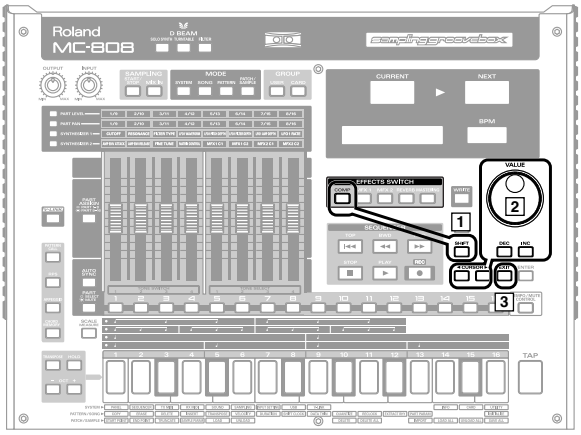
Variar afinaciones usando el sonido de un aparato externo (Input Effect)

Si selecciona **"Mix-In"** (p. 57) hacia "PADS," podrá utilizar las teclas pads para variar la afinación usando el sonido de un aparato externo.

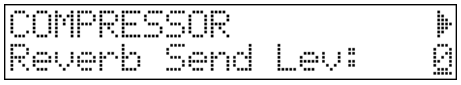
Compresor

Un compresor es un efecto que reduce los niveles más altos y aumenta los más débiles, consiguiendo que la totalidad del nivel del sonido sea más uniforme.

Configuración del compresor



1. Presione [SHIFT] y pulse [COMP].
Una pantalla aparecerá, en la que podrás configurar el compresor.



2. Use [CURSOR ◄ ►] para seleccionar un parámetro, y gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para elegir los valores.

Parámetros	Rango	Descripción
Reverb Send Lev (Reverb Send Level)	0–127	Profundidad de la reverb aplicada al sonido procesado mediante el paso por el compresor Eleiga "0" si no deseas aplicar reverb.
Output Assign	DRY, MFX1, MFX2	Elige el destino del sonido comprimido mediante el envio OUTPUT **DRY:** MIX OUTPUT jacks **MFX1 (2):** Multi-efectos 1 (or 2)

3. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

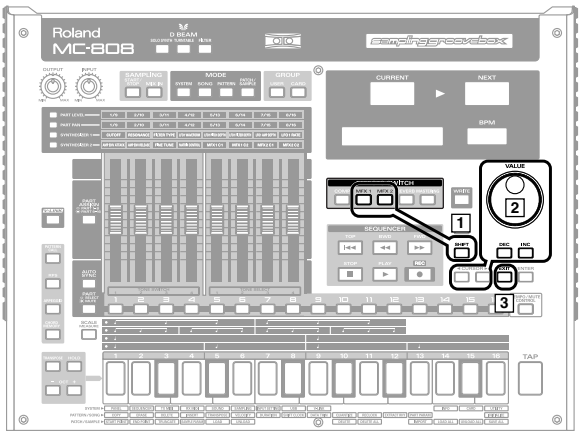
TIP

Más detalles de configuración (p. 137).

Multi-efectos (MFX)

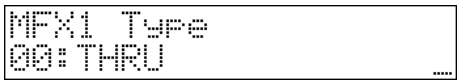
Le proponemos procesadores multi-efectos estándar para transformar el sonido original, dotándolo de un carácter totalmente distinto. MFX1 y 2 le proporcionan 47 tipos de efectos para escoger. Incluyen distorsión, flanger, y muchos otros efectos. Además incluyen un compresor, que es independiente al mencioando anteriormente.

Configuración del multi-efecto



1. Presione [SHIFT] y pulse [MFX1] o [MFX2].

Una pantalla aparecerá en la que podrá configurar los MFX.



2. Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar un parámetro, y gire el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el valor.

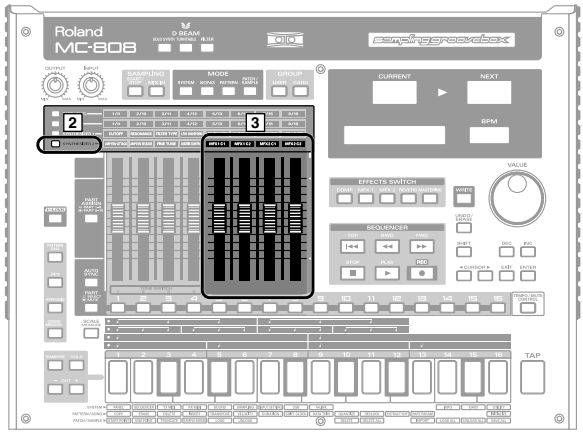
Parámetro	Rango	Descripción
(MFX1, 2) Type (Multi-effects Type)	00–47	El tipo de MFX usado por el multi-efecto 1 (or 2) * *Para detalles de cada efecto, consulte* ***"Tipos de Multi-efectos"*** *(p. 29) en* ***"Listado de Parámetros del Sonido"****.*
(MFX1, 2) Reverb Send Lev (Multi-effects Reverb Send Level)	0–127	Profundidad de reverb aplicada a un sonido procesado a traves del multi-efecto 1 (or 2) Seleccione "0" si no deseas aplicar reverb.
Output Assign (MFX1 only) (Multi-effects Output Assign)	DRY, MFX2	Eliga el destino del sonido procesado mediante el envio OUTPUT **DRY:** MIX OUTPUT jacks **MFX2:** Multi-efecto 2 (multi-efecto 1 y 2 se conectarán en cadena)

3. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

TIP

Más detalles de configuración (p. 137).

Uso de los faders motorizados para controlar el multi-efectos



1. Seleccione el patch que desea editar (p. 87).

2. Pulse [SYNTHESIZER2].

Los faders se moverán automáticamente acordes a la configuración del patch.

3. Mueva los faders para editar la configuración de multi-efectos .

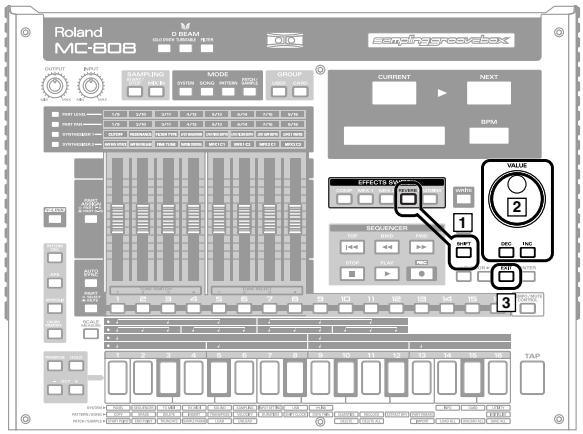
cf.

Los parámetros controlados por los cuatro faders serán distintos en función al tipo de multi-efectos. Consulte **"Tipos de Multi-Efectos"** (p. 29) en **"Lista de Sonidos y Parámetros."**

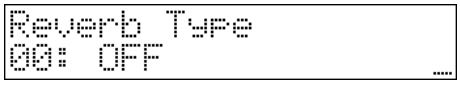
Reverb

Reverb es un efecto que recrea la reverberación que resulta cuando un sonido es interpretado en una sala (hall). Puede elegir entre cuatro tipos de reverberación según sus necesidades.

Selección del tipo de reverb



1. Presione [SHIFT] y pulse [REVERB].
Una pantalla aparecerá en la que podrá seleccionar el tipo de reverb.



2. Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar el tipo de reverb deseado.

Rango	Descripción
00: OFF	Reverb no utilizada
01: Reverb	Reverb Báscia
02: SRV Room	Una reverb más detallada de una simulación de habitación
03: SRV Hall	Una reverb más detallada de una simulación de una sala
04: SRV Plate	Simula una reverb tipo "plate echo" (resultante de usar una placa metálica)

3. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

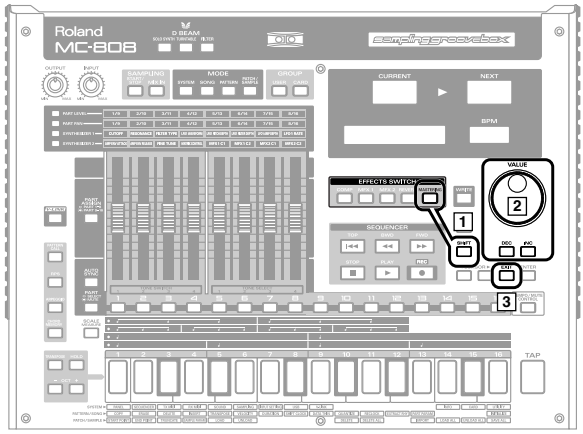
TIP

Más detalles de configuración (p. 137).

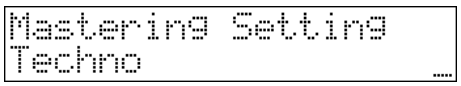
Efectos del Mastering

En un compresor estéreo (limitador) se aplica a la salida final de MC-808. Procesa independientemente las bandas de frecuencia altas, medias y bajas, comprime el sonido que se exceda del nivel de volumen, y previene la distorsión del sonido.

Selección de la configuración del mastering



1. Presione [SHIFT] y pulse [MASTERING].
Aparecerá una pantalla en la que configurará el mastering.



2. Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar la configuraciones.

Rango	Descripción
Techno	Renombra la configuración para cada estilo.
Hip Hop	
Break Beats	
User	Renombra la configuración que guarde. Puede usar el editor incluido para modificar la configuración de Usuario (p. 137). Después de modificarla, pulse [WRITE] para guardarla. Sólo podrá guardar las modificaciones de Usuario.

3. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

TIP

Más detalles de configuración(p. 137).

Creación de un patrón original

El MC-808 le permite crear patrones originales mediante la grabación de su interpretación dentro de una secuencia interna.
Puede usar los siguiente tipos de grabación.

- **Realtime recording** ..... Los datos que generan las teclas y los faders, y los de la propia interpretación de un aparato externo se graban en tiempo real (real time) (p. 65).
- **TR-Rec** ..... Usando las 16 teclas relativas a notas, introduce datos activando las teclas en on/off (p. 67).
- **Step recording** ..... Este método de grabación le permite introducir notas sucesivamente a modo tiempo no real (p. 68).
- **Tempo/Mute recording** ..... Le permite grabar las modificaciones de tempo o operaciones de silenciado on/off en tiempo real (p. 69).

NOTE

Cuando grabe, cualquier edición de patrones distintos al del patrón actual se perderán. Asegúrase de guardar sus modificaciones.

Seleción de un método de grabación

1. Pulse [PATTERN] para entrar en modo Pattern (patrón).

2. Pulse [REC].
La pantalla de grabación aparecerá.

3. Use [CURSOR ◀ ▶] para seleccionar el método de grabación que desee.

Realtime Rec	Grabación en tiempo real (p. 65)
TR-Rec	TR-REC (p. 67)
Step Rec	Grabación por pasos(p. 68)
Tempo/Mute Rec	Grabación Tempo/Mute (p. 69)

4. Pulse [ENTER].
La pantalla de puesta a punto del método de grabación aparecerá.

5. Especifique la duración y ampitud del patrón y grábelo.
Para más detalles, consulte las explicaciónes de cada método.

MEMO

Puede grabar un máximo aproximado de 28,000 de notas en cada patrón.

TIP

Puede crear un patrón completamente nuevo desde cero. En este caso, comience inicializando el patrón para crear un patrón vacío (p. 78).

Selección de la parte a grabar

1. En la sección Part Mixer (mezclador de partes), pulse [PART] (SELECT/MUTE) en el caso de estar apagada.
Los botones de parte [1]–[16] operarán como la parte escogida mediante el botón seleccionado.

2. Pulse el botón de la parte que desea grabar; se iluminará.

MEMO

La parte se grabará del mismo modo que se ha seleccionado durante la grabación.

Grabación de su interpretación tal cual “as is” (Grabación en tiempo real)

Mostramos como grabar su interpretación en el MC-808.
Su manipulación de las teclas pads, controles D Beam, y de los faders motorizados quedarán grabados.

Proceso de grabación

1. Como se describe en “Seleción de un método de grabación” (p. 65), seleccione Grabación en tiempo real.

2. Pulse [ENTER].
La pantalla de puesta a punto de grabación a tiempo real aparecerá.

3. Configure los parámetros de grabación antes de iniciar la grabación.

Use [CURSOR ◀ ▶] para seleccionar un parámetro, y gire el dial VALUE o usa [INC] [DEC] para elegir el valor.

Parámetro	Rango	Descripción
Rec Beat	2/4–7/4, 5/8–7/8, 9/8, 2/8, 9/16, 11/16, 13/16, 15/16, 17/16, 19/16	Marca de tiempo patrón ** Sólo se especificará en patrones vacíos.*
Rec Measure Length	1–998	Amplitud patrón ** Un patrón grabable pude hacerse largo, pero no corto. Para acortarlo use el editor de patrones Delete Measure (p. 72) para eliminar una o más medidas.*

Parámetro	Rango	Descripción
Rec Mode	MIX, REPLACE	Todos los datos recogidos se grabarán o reemplaxzarán a otros existentes **MIX:** Los datos grabados ocuparán un espacio antes de los datos grabados anteriormente. **REPLACE:** Los datos grabados anteriormente se reemplazarán por los datos grabados.
Rec Count In	OFF, 1MEAS, 2MEAS, WAIT NOTE	Recupera la amplitud de la anterior grabación Se configura a Wait Note (nota en espera), la grabación se incicia al pulsar una tecla.
Rec Loop Rest	OFF, ON	Inserta medida en blanco antes de volver al inicio del patrón Si se ecuentra en ON, una medida en blanco se insertará antes de configurar la primmera medida del patrón. * *Le proporcionará una forma de mantener el final de la última medida del momento grabado dentro de la primera medida.*
Qtz Reso (Quantize Resolution)	OFF, 32nd note–quarter note	Valor de nota con el que la duración tiempo se puede corregir Si se encuentra en OFF, la duración no se podrá corregir.
Qtz Timing (Quantize Timing)	0–100%	El grado de ajuste de la duración. Configuraciones cercanas a 0% no producirán ningún efecto, mientras que 100% ajustará la duración de la localización de notas especificadas en la entrada (IMPUT) Qtz Reso.
Rec Velocity	1–127	Volumen (velocidad) de las notas que introduce mediantes las teclas pads.

4. Pulse [PART] (SELECT/MUTE) si no están encendidadas, y seleccione la parte que desea grabar.

5. Pulse [PLAY] para iniciar la grabación.
Ejecútelo mediante el uso de las teclas pads, controles D Beam, y su teclado externo MIDI.

Indica la medida. Indica el golpe.

Cuando vuelva a la última medida, la grabación continuará, repitiéndose hasta la primera medida. Al mismo tiempo, debería podría escuchar la grabación que acaba de realizar.

6. Pulse [STOP] para interrumpir la grabación

Práctique mientras graba (Ensayo)

Puede suspender temporalmente la grabación mientras se encuentre en el modo grabación en tiempo real. Tiene dos alterntivas entre practicar (ensayo) y grabar sin abandonar el modo grabación.

1. Durante la grabación en tiempo real, pulse [REC].
[REC] parpadeará, y entrará en el modo ensayo.Ninguna interpretación suya se grabará.
En este estado, puede tocar frases para poder probar distintas frases, y ensayar el contenido de la frase antes de grabarla.

2. Pulse [REC] una vez más para reanudar la grabación.

Eliminar datos no deseados durante la grabación (Eliminación en tiempo real)

Durante la grabación en tiempo real, puede eliminar datos mediante la manipulación de las teclas pads o de los botones.

1. Como se describe en "Seleción de un método de grabación" (p. 65), seleccione la parte cuyos datos desea eleminar.

2. Durante la grabación, pulse [UNDO/ERASE].
Entrará en el modo de puesta a punto de eliminación en tiempo real.

3. Pulse una de las siguientes teclas de acuerdo con el tipo de datos que desea eliminar.
Los datos correspondientes se eliminarán según el tiempo en el mantenga presionados los botones.

[REC]	Todos los datos
Keyboard pad	Mensajes de notas
[TAP]	Control de cambios

* *Si presionas dos teclas, los mensajes de notas incluidas en el rango de las teclas se eliminará mientras presiones las teclas.*

4. Pulse [UNDO/ERASE] una vez más para volver al modo grabación.

* *La grabación se interrumpirá si pulsa [STOP].*

Cancelación de la totalidad de la grabación (Cancelación de grabación)

Le mostramos cómo cancelar la totalidad del contenido de la grabación y retorno al modo de puesta a punto de grabación.

1. Justo despues de la grabación, pulse [UNDO/ERASE].
Le preguntará si confirma su elección.

2. Si desea cancelar la regrabación, pulse [ENTER].
La totalidad del contenido grabado tras pulsar [PLAY] comenzará a regrabarse, si [UNDO] se eliminará
*Para cancelarlo, pulse [EXIT].

Uso de las teclas pads para grabar (TR-REC)

Este método le permite utilizar las teclas del MC-808 para introducir notas de forma similar a la de programar una caja de ritmos.
Para introducir o elimiar notas, pulse la tecla relevante que estará apagada o encendida. Le proporcionará una confirmación visual y audible de la localización de cada nota, permitiéndole agrupar un patrón fácilmente.

* *Este método no le permite grabar datos distintos a los de mensajes de nota. En otras palabras, no puede usar los fader motorizados para grabar el control de cambio de mensajes, etc.*

Procedimiento de grabación

1. Como se describe en "Seleción de un método de grabación" (p. 65), seleccione TR-Rec.

2. Pulse [ENTER].
Entrará en el modo de puesta a punto de TR-REC.

3. Configure los parámetros de grabación antes de comenzar la grabación.

Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar un parámetro, y gire el dial VALUE o usa [INC] [DEC] para configurar el valor.

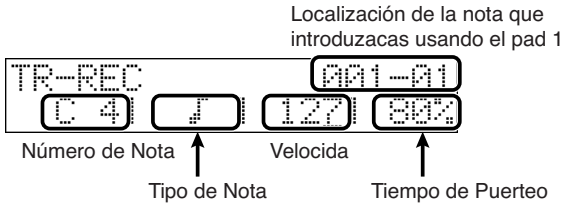
Parámetro	Rango	Descripción
Rec Beat	2/4–7/4, 5/8–7/8, 9/8, 12/8, 9/16, 11/16, 13/16, 15/16, 17/16, 19/16	Marca de duración de un patrón * *Se puede especificar sólamente en los patrones vacíos.*
Rec Measure Length	1–998	Amplitud del patrón * *Un patrón ya grabado puede ser largo, pero no corto. Para acortarlo, use la edición Medida de Eliminación (p. 72) para eliminar una o mas medidas.*
Rec Velocity	1–127	Volumen (velocidad) de las notas introducidas mediante las teclas.

4. Seleccione la parte que desea grabar (p. 65).

5. Pulse [PLAY] para iniciar la grabaciónto "start recording".
Ahora está preparado para grabar.
Al mismo tiempo, debería escuchar la reproducción del loop (bucle)de los datos que introduce.

6. Especifique el mensaje de nota que desea introducir.

Use [CURSOR ■ ■] para mover el cursor, y use el dial VALUE o [INC] [DEC] para especificar el valor.



Parámetro	Rango	Descripción
Note Number	C- –G9	Escoge la afinación de la nota introducida
Note Type	1/32–1/1	Escoge el valor de la nota introducida
Gate Time	5–200 %	Especifica el tiempo de puerteo (la duración en la que la nota permanecerá audible) de los datos de nota introducidos, como valor proporcionado escogido mediante Tipo de Nota.
Velocity	1–127	Especifica la velocida (volumen) de los dato de la nota introducida.

MEMO

También puede seleccionar la afinación de la nota introducida presionando [SHIFT] y pulsando una tecla.

MEMO

Presionando [SHIFT] y pulsando [TOP] [BWD] o [FWD], puede desplazar la localización de la reproducción dentro del patrón, mientras dura la reproducción.

7. Use [BWD] [FWD] para mover la localización de la entrada del mensaje de nota.
La localización de la entrada continuará la configuarción del Tiempo de Escala "Timing Scale" (p. 68).

MEMO

Si presiona [TOP], la localización de la reproducción del patrón volverá al principio de la región de entrada mostrada en la pantalla.

8. Para introducir datos, pulse la tecla que corresponda a la duración que desea introducir un mensaje de nota, provocando que la tecla se ilumine.
Para eliminar una nota introducida, pulse una tecla encendida provocando que se apague.

NOTE

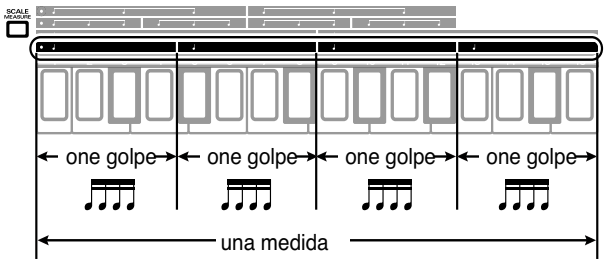
Si desea modificar el tipo de nota, tiempo de puerteo, o la velocidad de un mensaje de nota introducido correctamente, deberá eliminar la nota y reintroducirla con la configuración deseada.

9. Pulse [STOP] para interrumpir la grabación.

La duración de la escala (Timing Scale)

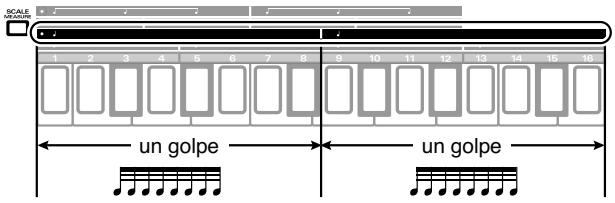
Cada vez que presiona [SCALE MEASURE], la escala variará en el orden siguiente, te permitirá seleccionar los valores del tipo de nota introducidos anteriormente.

16th notas



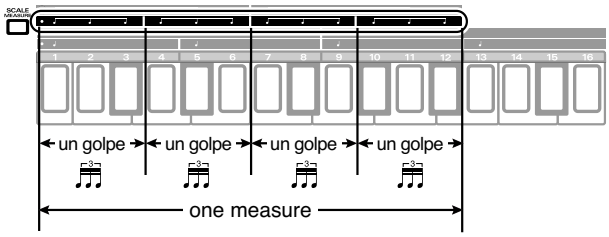
Teclas de pad [1]–[16] corresponden a una región grabada de medida, además podrás introducir notas en intervalos de 16th.

32nd notas



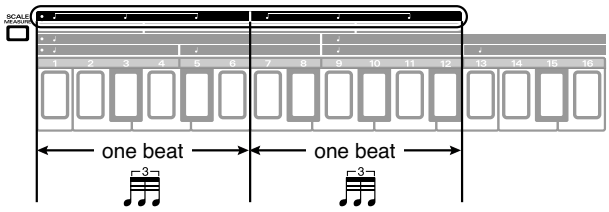
Las Teclas pads [1]–[16] se corresponden con la región grabada introduc por dos o más golpes, además podrás introducir notas en interválos de 3

8th nota tresillo



Las teclas de pad [1]–[12] se corresponden a una región introducida de una medida, también podrás imtroducir notas en un intervalo de nota 8th tresillo.

16th nota tresillos



Las teclas de pad [1]–[12] se corresponden a la grabación de una región introducida por dos golpes, adeás podrás introducir notas en un intervalo de 16th en tresillo .

Grabación consecutiva de notas una por una (Grabación por pasos)

Este método permite introducir mensajes de nota una por una.

* *Puede utilizar este método para grabar otros datos distintos a los de mensajes de nota, tales como los cambios de control de los fader.*

Procedimiento de grabación

1. Seleccione Grabción por Pasos (Step Rec) como se describe en "Seleción de un método de grabación" (p. 65).

2. Pulse [ENTER].

Entrará en el modo puesta a punto de la grabación por pasos.

3. Configure los parámetros de grabación antes de iniciar la grabación

Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar un parámetro, y gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para configurar el valor.

Parámetro	Rango	Descripción
Rec Beat	2/4–7/4, 5/8–7/8, 9/8, 12/8, 9/16, 11/16, 13/16, 15/16, 17/16, 19/16	Marca de tiempo del patrón * *Sólo se puede especificar en un patrón vacío.*
Rec Measure Length	1–998	Amplitud del patrón * *Un patrón ya grabado puede ser largo, pero no corto.Para acortarlo, use la edición Medida de Eliminación (p. 72) para eliminar una o mas .*
Rec Velocity	1–127	Volumen (velocidad) de las notas introducidas mediante las teclas.

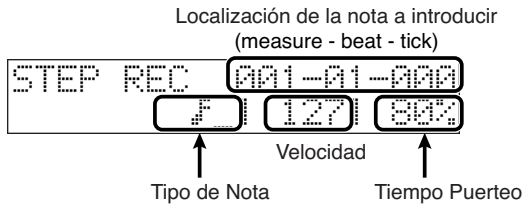
4. Seleccione la parte que desea grabar (p. 65).

5. Pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

Ahora puedes grabar.

6. Especifique el mensaje de nota que desea introducir.

Use [CURSOR ■ ■] para mover el cursor, y use el dial VALUE o [INC] [DEC] para especificar el valor.



Parámetro	Rango	Descripción
Note Type	1/32–1/1	Elige el valor de nota que deseas introducir.
Velocity	1–127	Especifica la velocidad (volument) de los datos de la nota a introducir.
Gate Time	5–200 %	Especifica el tiempo de puerteo (la duración en la que la nota permanecerá audible) de los datos de nota introducidos, como valor proporcionado escogido mediante Tipo de Nota.

7. Use las teclas pads para introducir un mensaje de nota.

El número de nota se especifica mediante la tecla que pulse.

Además puede introducir acordes.

También puede usar los siguientes botones.

Botón	Descripción
[FWD]	Avanza la localización de entrada de la medida.
[BWD]	Retorna la localización de entrada de una medida.
[ENTER]	Inbtroduce un nudo. Extiende la amplitud de una nota introducida previamente mediante la actual configuración.
[TAP]	Introduce un reposo. Extiende la amplitud de una nota introducida previamente mediante la actual configuración.
[UNDO/ERASE]	Cancela la nota introducida previamente.

NOTE

Puede volver a la localización en la que introdujo una nota.

8. Repita los pasos 6 y 7 para introducir el mensaje de nota.

9. Pulse [STOP] para finalizar la grabación.

Grabación de la modificación de tempo y Mute

Este método de grabación le permite grabar las modificaciones del tempo y operaciones de silenciado de una parte. El proceso de grabación en esencia es el mismo que el de grabación en tiempo real.

MEMO

Sistema exclusivo de mensajes se grabará en la misma parte.

1. Seleccione Grabación de Tempo/Mute Recording como en "Seleción de un método de grabación" (p. 65).

2. Pulse [ENTER].

Para la puesta a punto de grabación de tempo/mute.

3. Configure los parámetros de grabación antes de grabar.

Use [CURSOR ◀ ▶] para seleccionar un parámtero, gire el dial VALUE dial o use [INC] [DEC] para seleccionar el valor.

Parámetro	Rango	Descripción
Rec Beat	2/4–7/4, 5/8–7/8, 9/8, 12/8, 9/16, 11/16, 13/16, 15/16, 17/16, 19/16	Marca del tiempo del patrón ** Sólo se especificará en un patrón vacío.*
Rec Measure Length	1–998	Amplitud del patrón
Rec Count In	OFF, 1MEAS, 2MEAS	Amplitud de la cuenta antes de iniciar la grabación
Rec Loop Rest	OFF, ON	Introduce una medida en blanco antes de volver al inicio del patrón Si se encuentra en ON, una de las medidas en blanco se insertarán antes de que vuelvas a la primera medida del patrón. ** Le proporcionara una buena forma de mantener el final de la última medida de lo grabado hasta el momento dentro de la medidad del primer mensaje.*

4. Pulse [PLAY] para iniciar la grabación.

Sólo los cambios que realice del BPM (tempo) y de las partes silenciadas se grabarán. Ninguna de tus operaciones realizadas con las teclas pads, controladores D Beam, o faders se grabarán.

- Para modificaciones de BPM (tempo), use el dial VALUE o [INC] [DEC].
- Para detalles de configuraciones de mute, consulta p. 45.

5. Pulse [STOP] para finalizar la grabación.

Edición de patrones (Pattern Edit)

El MC-808 le proporciona varias formas de editar los datos interpretados de un patrón; una medida cada vez. Estas operaciones le permitirán modificar el contenido de los datos de interpretación de un patrón, o combinar varios patrones para realizar patrones totalmente distintos.

NOTE

- Debe interrumpir el patrón antes de usar las operaciones de edición del patrón.
- Mientras usa la edición de patrones (pattern editing), ninguna modificación que no haya sido guardada en cualquier otro patrón que no sea el actual, se perderá.
  Guarde las modificaciones si es necesario.

Procedimiento básico para editar un patrón

1. Seleccione el patrón que desea editar.

* *Si pretende usar el Copy operation (operaciones de copia) (p. 71), seleccione el patrón origen-copia.*

2. Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad para especificar la operación de edición que deseas ejecutar.

Tecla	Operaciones de edición	Explicación
[1]	COPY	Copia un patrón (p. 71).
[2]	ERASE	Elimina datos indeseados (p. 71).
[3]	DELETE	Elimina medidas indeseadas (p. 72).
[4]	INSERT	Inserta medida en blanco (p. 72).
[5]	TRANSPOSE	Transporta la afinación (p. 73).
[6]	VELOCITY	Modifica la amplitud de nota (p. 73).
[7]	DURATION	Modifica la amplitud de notas (p. 73).
[8]	SHIFT CLOCK	Modificaones ligeras de duración (p. 74).
[9]	DATA THIN	Elimina datos inútiles (p. 74).
[10]	QUANTIZE	Aplica cuantización (p. 75).
[11]	RECLOCK	Modifica la duración de nota (p. 76).
[12]	EXTRACT RHY	Separa el conjunto rítmico (p. 77).
[13]	PART PARAM	Configura los parámetros de cada parte (p. 77).
[16]	INITIALIZE	Inicializa el patrón (p. 78).

3. Pulse botón de parte [1]–[16] de la parte que desea editar.

4. Configura los parámetros.

Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar un parámetro, y gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para configurar el valor.

* *Para detalles de los parámetros, consulte la explicación de cada operación de edición del patrón.*

5. Al finalizar la configuración, pulse [ENTER].

Las operaciones de edición del patrón se ejecutarán.

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

6. La configuración del patrón volverán a su estado original en el caso de que apague la unidad sin guardar las modificaciones
Pulse [WRITE] si deseas guardar los cambios realizados.
[] **"Guardar un patrón"** (p. 83)

TIP

Si ejecuta las operaciones de edición por error, puede pulsar [UNDO/ERASE] para volver al estado previo (p. 25).

TIP

Si especifica un parámetro de Nota Min/Max de una operación de edición del patrón, puede realizar estas modificaciones pulsando dos teclas pads para modificar el valor mínimo y máximo (Min/Max). La primera tecla que presione será el valor mínimo, y la segunda el valor máximo.
Si presionas las dos teclas a la vez, el valor mínimo y máximo será el mismo.

Copiar una porción del patrón (COPY)

Puede copiar una porción (o totalidad) del patrón en otro patrón. Es una forma conveniente de combinar porciones de varios patrones dentro de un patrón distinto.

* *Si la copia-fuente del patrón contiente más medidas que la copia-destino, el número de medidas del patrón destino puede incrementarse.*

* *Puede copiar entre patrones diferentes marcas de tiempo.*

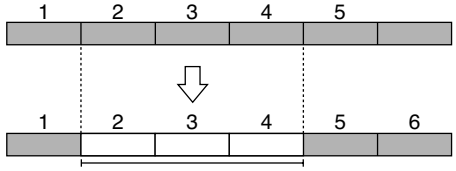
Parámetro	Rango	Descripción
COPY Src		Especifica la copia origen.
Source From	Setup, 1–998, End	Primera medida de la región copiada * *Si selecciona esto en "SETUP," los parámetros del setup se incluirán.*
Source End	Setup, 1–998	La última medida de la región copiada * *Si selecciona esto en "SETUP," sólo los parámetros del setup se seleccionarán, y ninguna medida se incluirá.*
Event	ALL, NOTE, PROG, CC, BEND, PAFT, CAFT, SYS-EX, BPM, MUTE	Datos copiados: **ALL:** Todos los datos música **NOTE:** Nota **PROG:** Cambio programa **CC:** Cambio control **BEND:** Curva de afinación **PAFT:** Polyphonic aftertouch **CAFT:** Canal pulsado **SYS-EX:** Sistema exclusivo **BPM:** Tempo **MUTE:** Silenciados
Note Min Note Max	0 (C -)–127 (G 9)	Región de nota copiada (p. 70) * *Sólo se podrá especificar si el evento está configurado en "NOTE."*
Min Max	CC#0–CC#127	Se copiará el mensaje de cambio de control Mensages en el rango específicado se copiarán * *Sólo se podrá especificar si el evento está configurado en "CC."*
COPY Dest		Especifica el destino de la copia.
Dest Pttern	User, Card	Grupo de patrones de la copia-destino
	001–800	Número de patrón de la copia-destino
Dest Meas	1–(last measure + 1)	Primera medida de la copia-destino
Copy Mode	REPLACE, MIX	Cómo se realiza la copia **REPLACE:** Los datos de la copia-destino se reemplazarán por los datos de la copia-origen. **MIX:** Los datos de la copia-destino se combinarán con los de la copia-fuente.
Copy Times	1–998 (Max)	Nº de veces que datos se copiarán

* *Puede especificar una parte de una copia-destino (Dest Part) sólo si es una única parte de la copia-origen. Si hay dos o mas partes de copia-origen, se copiarán en la misma parte que la de la copia-destino.*

* *Si copias datos de una parte a otra dentro del mismo patrón, podrás seleccionar una parte cada vez.*

Eliminar datos de interpretación indeseados (ERASE)

Esta operación elimina todas las partes de información de un patrón. Puede usar los botones de parte para seleccionar múltiples partes a la vez.



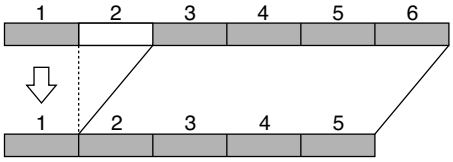
* *Los datos de interpretación eliminados se reemplazarán por silencios, pero las medidas permanecerán.*

Parámetro	Rango	Descripción
Source From	Setup, 1–998, End	Primera medida de la región a eliminar * *Si lo selecciona en "SETUP," los parámetros del setup(p. 43) se incluirán .*
Source End	Setup, 1–998	Última medida de la región a eliminar * *Si lo selecciona en "SETUP," sólo los parámetros de setup se seleccionarán, y no se incluirán las medidas.*
Event	ALL, NOTE, PROG, CC, BEND, PAFT, CAFT, SYS-EX, BPM, MUTE	Datos a eliminar **ALL:** Todos los datos música **NOTE:** Nota **PROG:** Cambio programa **CC:** Cambio control **BEND:** Curva de afinación **PAFT:** Polyphonic aftertouch **CAFT:** Canal pulsado **SYS-EX:** Sistema exclusivo **BPM:** Tempo **MUTE:** Silenciados
Note Min Note Max	0 (C-)–127 (G9)	Región de notas se eliminará(p. 70) * *Se podrá especificar sólo si el Evento está configurado en "NOTE."*
Min Max	CC#0–CC#127	Mensaje cambio control eliminado Mensajes en el rango especificado se eliminarán * *Se podrá especificar sólo si el Evento está configurado en "CC."*

Borrar medidas indeseadas (DELETE)

Esta operación borra las medidas indesadas de un patrón, y une las restantes medidas conjuntamente.

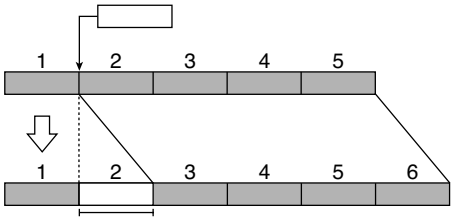
Si una parte contiene datos que siguen a la región borrada, los datos de interpretación de una parte se acortarán hasta la amplitud correspondiente. Si especifica todas las parte en el objetivo de la operación de borrado, el propio patrón se acortará.



Parámetro	Rango	Descripción
Source From	Setup, 1–998, End	Primera medida de la región que deseamos borrar * *Si lo selecciona en "SETUP," los parámetros del setup(p. 43) se incluirán .*
Source End	Setup, 1–998	Última medida de la región que deseamos borrar * *Si lo selecciona en "SETUP," sólo los parámetros de setup se seleccionarán, y no se incluirán las medidas.*

Insertar una medida en blanco (INSERT)

Esta operación permite insertar una medida en blanco entre la medida especificada de un patrón y la siguiente medida. Si desea añadir mas interpretación en medio de una ya existente, use esta operación para insertar un o más medidas en blanco, y grabe la interpretación adicional. Las medidas insertadas tendrán la misma marca de tiempo que la que precedia en dicha localización.



Parameter	Range	Description
Source From	Setup, 1–997, End	Primera medida de la región a insertrar * *Si lo selecciona en "SETUP," los parámetros del setup(p. 43) se incluirán .* * *Si lo selecciona en "END," la medida en blanco se añadirá al final de los datos.*
Insert Meas	1–998 (Max)	Número de las medidas a insertar * *No podrá especificar un número que cause unas medidas de patrón superiores a 998.*

Transporte de afinación (TRANSPOSE)

Esta operación desplaza los número de nota (afinación) de una o mas partes de un patrón. Puede transportar notas en un rango de +/-2 octavas.

Parámetro	Rango	Descripción
Source From	Setup, 1–998, End	Primera medida de la región que deseamos trasnsportar * *Si lo selecciona en "SETUP," los parámetros del setup(p. 43) se incluirán .*
Source End	Setup, 1–998	Última medida de la región que deseamos transportar * *Si lo selecciona en "SETUP," sólo los parámetros de setup se seleccionarán, y no se incluirán las medidas.*
Value	-24– +24	Aumenta la transposición
Note Min	0 (C-)–127 (G9)	Rango de notas a transportar(p. 70)
Note Max		

Modificar la velocidad de las notas (VELOCITY)

Esta operación modifica la amplitud de velocidad de las notas grabadas en un patrón.

Parámetro	Rango	Descripción
Source From	Setup, 1–998, End	Primera medida de la región que deseamos modificar * *Si lo selecciona en "SETUP," los parámetros del setup(p. 43) se incluirán .*
Source End	Setup, 1–998	Última medida de la región que deseamos modificar * *Si lo selecciona en "SETUP," sólo los parámetros de setup se seleccionarán, y no se incluirán las medidas.*
Value	-99– +99	Aumento por el que la velocidad será modificada
Note Min	0 (C-)–127 (G9)	Rango de las notas cuya velocidad será modificada (p. 70)
Note Max		

* *Si de esta operación resulta una velocidad mayor a 127 (o menor a 1), el dato de velocidad resultante será limitado a 127 (o a 1).*

Modificar la amplitud de nota (DURATION)

Esta operación permite modificar la duración (la amplitud con la que pernace una nota) de las notas grabadas en un patrón.
Puede usar DURATION para dotar a la totalidad de la interpretación una sensación de staccato o una sensación de tenuto.

Parámetro	Rango	Descripción
Source From	Setup, 1–998, End	Primera medida de la región que deseamos modificar * *Si lo selecciona en "SETUP," los parámetros del setup(p. 43) se incluirán .*
Source End	Setup, 1–998	lÚltima medida de la región que deseamos modificarr * *Si lo selecciona en "SETUP," sólo los parámetros de setup se seleccionarán, y no se incluirán las medidas.*
Value	-960– +960	Ascenso por el que la duración será modificadfa
Note Min	0 (C-)–127 (G9)	Rango de notas cuya duración será modificada (p. 70)
Note Max		

Lograr ligeras variaciones en la duración (SHIFT CLOCK)

Esta operación varia la duración de los datos de interpretación atrasando o adelantando el patrón en unidades de un "tick" (golpe ligero) (1/480th de un pulso). Utilícelo cuando desee variar ligeramente la totalidad de la interpretación.

* *Los datos con los que los demás se moverán antes de el inicio de los datos musicales se ubicarán al principio. En el caso de datos que se mueven más tarde que la finalización de los datos musicales, Se añadirá el número necesario de medidas. Asimismo, los datos que se moverán después de los datos musicales se ubicarán al final.*

Parámetero	Rango	Descripción
Source From	Setup, 1–998, End	Primera medida de la región que deseamos aplicar SHIFT CLOCK * *Si lo selecciona en "SETUP," los parámetros del setup(p. 43) se incluirán .*
Source End	Setup, 1–998	Última medida de la región que deseamos aplicar SHIFT CLOCK * *Si lo selecciona en "SETUP," sólo los parámetros de setup se seleccionarán, y no se incluirán las medidas.*
Value	-960– +960	Aumento de la ligera modificación
Event	ALL, NOTE, PROG, CC, BEND, PAFT, CAFT, SYS-EX, BPM, MUTE	Tipo de datos cuya duración esté ajustada **ALL:** Todos los datos música **NOTE:** Nota **PROG:** Cambio programa **CC:** Cambio control **BEND:** Curva de afinación **PAFT:** Polyphonic aftertouch **CAFT:** Canal pulsado **SYS-EX:** Sistema exclusivo **BPM:** Tempo **MUTE:** Silenciados
Note Min Note Max	0 (C-)–127 (G9)	Rango de las notas cuya duración está ajustada (p. 70)

Suprimir datos innecesarios (DATA THIN)

Algunos datos como son la pitch bend o el cambio de control varia de valor constantemente, y pueden ocupar una importante cantidad de capcaidad de memoria. La operación Data Thin suprime aquellos datos que reducen la capacidad de la memoria sin provocar una repercusión audible durante la reproducción. Mediante su uso la memoria interna será más eficaz.

Parámetro	Rango	Descripción
Source From	Setup, 1–998, End	Primera medida de la región que deseamos suprimir * *Si lo selecciona en "SETUP," los parámetros del setup(p. 43) se incluirán .*
Source End	Setup, 1–998	Última medida de la región que deseamos suprimir * *Si lo selecciona en "SETUP," sólo los parámetros de setup se seleccionarán, y no se incluirán las medidas.*
Value	0–99	Aumentan los datos a eliminar * *Aumentar las configuraciones crea datos a eliminar. Si configura el "0," los datos no se eliminará.*
Event	ALL, CC, BEND, PAFT, CAFT	Tipo de datos a eliminar **ALL:** Todos los datos música **CC:** Cambio control **BEND:** Curva de afinación **PAFT:** Polyphonic aftertouch **CAFT:** Canal pulsado

Corregir la duración de un patrón (QUANTIZE)

Esta operación corrige la duración de los datos de interpretación de un patrón de la forma que escoja.

Parámetro	Rango	Descripción
Source From	Setup, 1–998, End	Primera medida de la región que deseamos cuantizar * *Si lo selecciona en "SETUP," los parámetros del setup(p. 43) se incluirán .*
Source End	Setup, 1–998	Última medida de la región que deseamos cuantizar * *Si lo selecciona en "SETUP," sólo los parámetros de setup se seleccionarán, y no se incluirán las medidas.*
Type	GRID, SHUFFLE, GROOVE	Tipo de cuantización
When Type is "GRID"		
Template	1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/6, 1/4	Valor de la nota cuyas notas se desplazarán
Timing	0–100	Rigor de cuantización * *Altas configuraciones provocaran que la duración de la nota se desplace cerca de su valor exacto.*
Si el Tipo es "SHUFFLE" (arrastrado)		
Template	1/16, 1/8	Valor de nota de la nota que se desplazará
Timing	0–100	Aumento de "shuffle" para "backbeats" * *Configurar "50" producirá un ritmo "straight" (neto) sin "shuffle" (arrastrado). Configuraciones en un rango de 60–66 producirá una agradable sensación de "shuffle".*
Si el tipo es "GROOVE"		
Template	Consulta la columna derecha.	Listo para usar
Timing	0–100	Rigor del ajuste de la duración * *Configuraciones altas de estos parámetros provocarán que la duración de las notas se desplacen cerca del valor de duración de la plantilla.*
Velocity	0–100	Rigor del ajuste de velocidad * *Configuraciones altas de estos paraámetros provocarán que la velocidad se ajuste cerca del valor de la velocidad de la plantilla.*

Groove Template List

16 tipos de Beat Dance	
Dance-Nm-L.Ac	exact/low dynamics
Dance-Nm-H.Ac	exact/high dynamics
Dance-Nm-L.Sw	exact/light swing
Dance-Nm-H.Sw	exact/strong swing
Dance-Hv-L.Ac	dragging/low dynamics
Dance-Hv-H.Ac	dragging/high dynamics
Dance-Hv-L.Sw	dragging/light swing
Dance-Hv-H.Sw	dragging/strong swing
Dance-Ps-L.Ac	rushing/low dynamics
Dance-Ps-H.Ac	rushing/high dynamics
Dance-Ps-L.Sw	rushing/light swing
Dance-Ps-H.Sw	rushing/strong swing
16 Tipos de Beat Fusion	
Fuson-Nm-L.Ac	exact/low dynamics
Fuson-Nm-H.Ac	exact/high dynamics
Fuson-Nm-L.Sw	exact/light swing
Fuson-Nm-H.Sw	exact/strong swing
Fuson-Hv-L.Ac	dragging/low dynamics
Fuson-Hv-H.Ac	dragging/high dynamics
Fuson-Hv-L.Sw	dragging/light swing
Fuson-Hv-H.Sw	dragging/strong swing
Fuson-Ps-L.Ac	rushing/low dynamics
Fuson-Ps-H.Ac	rushing/high dynamics
Fuson-Ps-L.Sw	rushing/light swing
Fuson-Ps-H.Sw	rushing/strong swing
16 Tipos de Beat Reggae	
Regge-Nm-L.Ac	exact/low dynamics
Regge-Nm-H.Ac	exact/high dynamics
Regge-Nm-L.Sw	exact/light swing
Regge-Nm-H.Sw	exact/strong swing
Regge-Hv-L.Ac	dragging/low dynamics
Regge-Hv-H.Ac	dragging/high dynamics
Regge-Hv-L.Sw	dragging/light swing
Regge-Hv-H.Sw	dragging/strong swing
Regge-Ps-L.Ac	rushing/low dynamics
Regge-Ps-H.Ac	rushing/high dynamics
Regge-Ps-L.Sw	rushing/light swing
Regge-Ps-H.Sw	rushing/strong swing
8 Tipos de Beat Pops	
Pops-Nm-L.Ac	exact/low dynamics
Pops-Nm-H.Ac	exact/high dynamics
Pops-Nm-L.Sw	exact/light swing
Pops-Nm-H.Sw	exact/strong swing
Pops-Hv-L.Ac	dragging/low dynamics
Pops-Hv-H.Ac	dragging/high dynamics
Pops-Hv-L.Sw	dragging/light swing
Pops-Hv-H.Sw	dragging/strong swing
Pops-Ps-L.Ac	rushing/low dynamics
Pops-Ps-H.Ac	rushing/high dynamics
Pops-Ps-L.Sw	rushing/light swing
Pops-Ps-H.Sw	rushing/strong swing

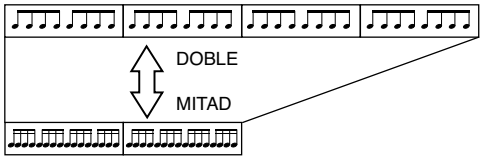
8 tipos de Beat Rhumba	
Rhumb-Nm-L.Ac	exact/low dynamics
Rhumb-Nm-H.Ac	exact/high dynamics
Rhumb-Nm-L.Sw	exact/light swing
Rhumb-Nm-H.Sw	exact/strong swing
Rhumb-Hv-L.Ac	dragging/low dynamics
Rhumb-Hv-H.Ac	dragging/high dynamics
Rhumb-Hv-L.Sw	dragging/light swing
Rhumb-Hv-H.Sw	dragging/strong swing
Rhumb-Ps-L.Ac	rushing/low dynamics
Rhumb-Ps-H.Ac	rushing/high dynamics
Rhumb-Ps-L.Sw	rushing/light swing
Rhumb-Ps-H.Sw	rushing/strong swing
Otros	
Samba 1	samba (pandero)
Samba 2	samba (surdo and timba)
Axe 1	axe (caixa)
Axe 2	axe (surdo)
Salsa 1	salsa (cascara)
Salsa 2	salsa (conga)
Triplets	triplets
Quituplets	quintuplets
Sextuplets	sextuplets
7 Against 2	seven notes played over two beats
Lagging Tri	lagging triplets

NOTE

La cuantización sólo corrige los mensajes de nota; los demás no se corregirán. Por eso si el sonido de un mensaje modificado en tiempo real (como el "pitch bend") se grabó en el patrón, alguna configuración de Cuantización puede provocar que la duración del mensaje sea incorrecta, aunque no se haya tocado la duración correctamente. Es mejor usar la cuantización en patrones que no contengan mensages que produzcan cambios en tiempo real.

Reconvertir la duración de un Patrón (RECLOCK)

Esta operación duplica o divide el valor de la nota de una interpretación grabada en un patrón. Por ejemplo, una cuatro patrones de medida grabados a un tempo = 120 se puede reconvertir en dos patrones de medida con la mitad del valor de la nota, y reproducido a un tempo = 60 para producir una reproducción identica. Si desea conectar los patrones cuyo tempo difiere drásticamente, puede usar esta operación para combinar el valor de las notas de los dos patrones.



* *Use Reclock si no deseas variar el tempo original del patrón.*

Parámetro	Rango	Descripción
Reclock Size	HALF (mitad), DOUBLE (doble)	Cómo varian los valores de la nota **HALF:** El valor se divide. **DOUBLE:** El valor se duplica.

* *No puede configurar este parámetro si el resultado de operar con el Reclock crea un patrón cuya medida sobrepasa 998 o es inferior a 1.*

Mover datos de una nota de un número específico a otra parte (EXTRACT RHY)

Esta operación extrae datos de un número específico de una determinada parte, y lo desplaza a otra parte distinta. Puede usarla para dividir un conjunto rítmico en partes separadas de cada intrumento.

Parameter	Range	Description
Source From	Setup, 1–998, End	Primera medida de la región que deseamos mover datos * *Si lo selecciona en "SETUP," los parámetros del setup(p. 43) se incluirán .*
Source End	Setup, 1–998	Última medida de la región que deseamos mover datos Si lo selecciona en "SETUP," sólo los parámetros del setup se incluirán, y no se incluirán los de medida.
Src Part	1–16	Mover la parte-origen
Src Note	0 (C-)–127 (G9)	Número de nota a mover
Dest Part	1–16	Mover la parte-destino

* *Si la parte-origen no contiene dato alguno del número de nota especificado por Nota Extraida (Extract Note), un mensaje de "Cannot Extract!" (Imposible Extraer!) aparecerá.*

* *Si la parte-destino no contiene datos de interpretación, los parámetros del Setup (p. 43) de la parte-origen se copiarán.*

* *Si la parte-destino contiene datos de interpretación, sólo los datos de nota serán desplazados. Esto provoca que los datos de nota se reproduzcan usando el sonido del patch seleccionado de la parte destino.*

Configuración de los parámetros de parte (PART PARAM)

Asdí puede configurar cada parte dentro del patrón.

MEMO

Además puede usar los fader para configurar el nivel y el panorama de cada parte (p. 46).

Parámetro	Rango	Descripción
Level (Part Level)	0–127	Volumen de la parte
Pan (Part Pan)	L64–0–63R	Posición Izquierda/Derecha de cada parte
Key Shift (Part Key Shift)	-48–+48	Tranporte de cada parte La afinación variará en pasos en un rango de +/-4 octavas.
Rev Send (Part Reverb Send Level)	0–127	Nivel de Reverb de la parte Cuando el valor es "0," la afinación original del propio patrón se utilizará sin modificación alguna.
Output Assign (Part Output Assign)	DRY, MFX1, MFX2, COMP, DIR, RHY	Como enviar el sonido original de cada parte **DRY:** Envio por MIX OUTPUT jacks sin pasar a través de efectos **MFX1 (2):** Envío a través del multi-efecto 1 (or 2) **COMP:** Envío a través del compresor **DIR:** Envío mediante DIRECT OUTPUT jacks sin pasar a través de los efectos **RHY:** Envío de acuerdo con la configuración del conjunto rítmico asiganado a la parte * *"RHY" Se eligirá sólo si el conjunto rítmico está asignado a la parte.*
Seq Out (Sequencer Output Assign)	INT, EXT, BOTH	Envío del secuenciador **INT:** Sonido generado Internamente **EXT:** conector MIDI OUT **BOTH:**Ambos simultánemamente

Reiniciar un patrón (INITIALIZE)

Esta operación reinicia los datos de interpretación de un patrón a un estado vacío (“blank pattern”).

NOTE

Se perderán todos los datos del patrón cunado ejecute esta operación. Sea consciente de que no podrá usar el Undo (deshacer) para revocar esta operación.

1. Seleccione el patrón que desea reiniciar.

2. Presione [SHIFT] y pula la tecla pad [16].
Le preguntará si confirma tu elección.

3. Pulse [ENTER] para ejecutarla.

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

Editar un patrón al detalle (Microscopio)

El Microscope (microscopio) le permite editar ítems (eventos) indivialmente de datos de interpretació; por ejemplo puede mover localizaciones individuales de un evento, realizar cambios precisos, o eliminar o insertar un nota concreta.

En el modo "PATTERN" (patrón), presione [SHIFT] y pulse [REC] para elegir la pantalla del Microscopio. Los eventos de la parte actual de patrón será mostrada conjuntamente a la localización comcretada (measure–beat–tick: medida-pulso-golpe débil).

* *Debe interrumpir el patrón antes de usar la edición del Microscopio.*

Eventos editables usando el Microscopio

El Microscopio le permite ver y editar los siguiente 9 tipos de datos musicales (eventos).

Evento	Rango		Descripción
Note	Note	C- –G9	Datos de nota para reproducir sonidod.El nombre de la nota aparecerá entre paréntesis.
	Velo (Velocity)	1–127	
	Gate (Gate Time)	1–65535	
Program Change	(Program Number)	1–128	Mensajes que seleccionan sonidos (patches) El número de programa (PC#) selecciona el sonido.
Control Change	CC# (Control Number)	0–127	Mensajes que pueden aplicar efectos como la modulación o el portamento, dependiendo del número de control del mensaje El número de control (CC#) selecciona la función, y el Valor específico de la produndidad del efecto (function).
	Value	0–127	
Pitch Bend	-8192–8191		Mensajes que modifican la afinación mientras tocas
Poly Aftertouch (Polyphonic Aftertouch)	Note	C- –G9	Mensajes que aplican el "aftertouch" a teclas individuales. El nombre de la nota aparecerá entre paréntesisi. * *Datos del aftertouch Polyfónicos se trasnmiten independientemente de cada tecla para indicar la fuerza con la que se ha presionado durante la interpretación. Si el MC-808 no se ha activado la transmisión del aftertouch Polyfónico, estos evfentos no podrán grabarse desde el teclado del MC-808.*
	Value	0–127	
Channel Aftertouch	0–127		Mensajes que aplican el "aftertouch" a cada canal MIDI * *El canal aftertouch transmite datos a cada canal cómo indicar la fuerza con la que se ha presionado durante la interpretación.*
System Exclusive			Mensajes MIDI específicos del MC-808. Si el mensaje completo no se muestra en la línea, un "▒" aparecera en el filo del display. Puede usar [CURSOR ■ ■] para ajustar la pantalla del display.
Tempo Change	5.0–300.0		Mensajes que modifican el tempo
Mute Control	OFF, ON		Datos del "Mute" de cada parte

MEMO

Datos de System Exclusive, Tempo Change, y Mute Control están ubicadoes en la parte "Tempo/Mute part" (p. 69).
Para acceder al conetido del la parte "Tempo/Mute part", pulse [TEMPO/MUTE CONTROL].

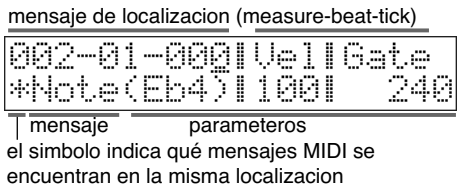
Editar eventos grabados

1. **Seleccione un patrón que desee editar.**

2. **Presione [SHIFT] y pulse [REC].**
   La pantalla del Microscopio aparecerá.

3. **Como se describe en "Seleción de un método de grabación" (p. 65), seleccione la parte cuyos datos desea editar.**

4. **Use [CURSOR ■ ■] para mover el cursor hasta la localización (measure or beat) y use el dial VALUE o [INC] [DEC] para mover el localizador hacia adelante o hacia atrás.**
   El tipo y el valor del evento grabado en la localización aparecerá en la pantalla.
   También puede usar [BWD] [FWD] para mover la localización de una medida en el tiempo, sin considerar la posición del cursor.



   Puede pulsar [TEMPO/MUTE CONTROL] para ver los mensajes de datos de system exclusive messages, tempo changes, y mute control.

5. **Pulse [CURSOR ■ ■] para mover el cursor hasta el evento y use el dial VALUE o [INC] [DEC] para modificar su valor.**

Modificar los datos de sistema exclusivo

1. **En el paso 4 del procedimiento descrito a la izquierda, pulse [TEMPO/MUTE CONTROL].**
   Los eventos guardados en la parte "Tempo/Mute part" (p. 69) se mostrarán en la pantalla.

2. **Use [CURSOR ■ ■] para desplazar el cursor hasta la localización (medida or golpe) y use el dial VALUE o [INC] [DEC] para mover el localizador hacia adelante o hacia atrás.**
   El tipo y el valor del evento grabado en la localización aparecerá en la pantalla.

   También puedes usa [BWD] [FWD] para mover la localización de una medida en el tiempo, sin considerar la posición del cursor.

3. **Cuando encuentres el mensaje de sistema exclusivo que desea editar, usa [CURSOR ■] para seleccionar el "byte" que desea modificar.**
   (No puede elegir entre "F0" o "F7.")

4. **Introduczca el valor.**
   - **Para introducir el valor**
     Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC]
   - **Para insertar un valor medio**
     Mueva el cursor a la localización, y pulse [REC].Un valor un valor de "00" se insertará, podrá modificarlo hasta el valor deseado.
   - **Para eliminar un valor**
     Mueva el cursor a la localización , y pulse [UNDO/ERASE].

5. **Cuando finalices la edición, pulse [ENTER] para finalizar la modificación.**
   Si decide no modificar el mensaje, pulse [EXIT].

Chequeo autómatico de la totalidad (checksum)

Mientras edita un mensaje exclusivo, puede pulsar [ENTER] para aplicar un chequeo automático. Cuando pulsa [ENTER] tras editar el mensaje, el MC-808 calculará automáticamente la totalidad y mostrará el valor como en el procedimiento byte del último mensaje (F7).

Insertar un evento (Create Event)

1. Dependiedo del evento que desee editar, ejecuta uno de los siguientes tipos.

- **Para insertar uno de los siguientes eventos**

Nota	Nota
Program Change	Cambio de Programa
Control Change	Cambio de Canal
Pitch Bend	Pitch Bend
Poly Aftertouch	Aftertouch Polifónico
Ch Aftertouch	Canal Aftertouch

Pulse [REC], y gira el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar el evento que desee insertar.

- **Para insertar uno de los siguientes eventos**

System Exclusive Messages
Tempo Change
Mute Control

Pulse [TEMPO/MUTE CONTROL] y se iluiminará, pulse [REC].

Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar el evento que desee insertar.

2. Pulse [ENTER].

3. Introduzca la localización (“measure”-”beat”-”tick”) en la que desea insertar el evento.

Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar la medida, golpe o golpe ligero y gira el dial VALUE o use [INC] [DEC] para especificar cada valor.

4. Para ejecutar la operación pulse [ENTER].

Eliminar un evento(Erase Event)

1. En la pantalla del Microscopio, acceda al evento que desea eliminar.

2. Pulse [UNDO/ERASE].

El evento se eliminará.

El evento eliminado podrá ser pegado antes si se desea.

cf.

Copiar/Pegar un evento (p. 82)

Utilidades del Microscopio

En realación a las operaciones Creación/Eliminación de los Eventos, puede utilizar las operaciones de utilidades del microscopio para realizar las siguientes tareas.

Especificar los tipos de eventos a visionar (View Switch)

Puede seleccionar los tipos de eventos que se mostrarán en el display. Puede ser de utilidad para cuando desee esditar un único tipo de evento específico, además podrá encontrar y editar estos eventos de forma fácil si sólo ves el tipo de evento escogido.

1. En la pantalla del Microscopio, presione [SHIFT] y pulse [REC].
La pantalla MICROSCOPE UTILITY aparecerá.

2. Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar "View Switch" y pulse [ENTER].

3. Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar el evento, y use el dial VALUE o [INC] [DEC] para activar el "ON" del display del evento que desea observar.

EVENTO	VALOR
Note	OFF, ON
Program Change	OFF, ON
Control Change	OFF, ON
Pitch Bend	OFF, ON
Poly Aftertouch (Polyphonic Aftertouch)	OFF, ON
Ch Aftertouch (Channel Aftertouch)	OFF, ON
SysEx (System Exclusive)	OFF, ON
Tempo Change	OFF, ON
Mute Control	OFF, ON

4. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla del Microscopio.
Se mostrarán únicamente los eventos que haya activado en ON en el paso 3 will.

Mover un evento (Move Event)

1. En la pantalla del Microscopio, eliga el evento que desea mover.

2. Presione [SHIFT] y pulse [REC].
La pantalla MICROSCOPE UTILITY aparecerá

3. Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar "Move Event" y pulse [ENTER].

4. Introduzca la localización (measure–beat–tick) a la que desea mover el evento.

Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar measure–beat–tick, y use el dial VALUE o [INC] [DEC] para introducir el valor.

5. Pulse [ENTER] para ejecutarlo.

Copiar un evento (Copy)

Al ejecutar **copy** , copia el evento queda guardado temporalmente, permitiéndote **(paste)** pegarlo en la localización deseada.

1. En la pantalla del Microscopio, eliga el evento que desea copiar.

2. Presione [SHIFT] y pulse [REC].
La pantalla MICROSCOPE UTILITY aparecerá.

3. Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar "Copy Event" y pulse [ENTER] para ejecutarlo.

Pegar un evento (Paste)

Si ejecuta **copy** , copia el evento queda guardado temporalmente, permitiéndole **(paste)** pegarlo en la localización deseada..

1. En la pantalla del Microscopio, seleccione la localización en la que desea pegar el evento copiado.

2. Presione [SHIFT] y pulse [REC].
La pantalla MICROSCOPE UTILITY aparecerá.

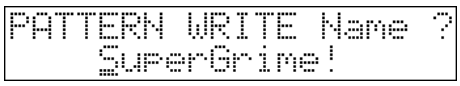
3. Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar "Paste Event" y pulse [ENTER] para ejecutarlo.

Guardar un patrón

La configuración de un patrón que haya editado se perdreá si edita otro patrón o apaga la unidad.
Si desea mantener los datos de la edición, debe guardarlos cómo mostramos a continuación.

1. Seleccione el patrón que desea grabar.

2. Pulse [WRITE].
La pantalla del nombre del patrón aparecerá.

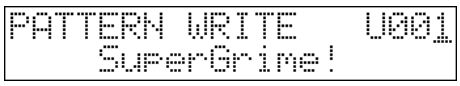


3. Asigne un nombre al patrón.

Botón	Descripción
[CURSOR ■ ■]	Mueva el cursor (la localización en la que desea introducir/editar un caracter).
Hold down [SHIFT] and press [INC] or [DEC]	Seleccione las letras entre las inferiores y superiores.
VALUE dial, [INC] [DEC]	Seleccione los caracteres.
[UNDO/ERASE]	Elimine los caracteres del cursor localizador, mientras escoge el siguiente caracter de la izquierda, el hueco se cerrará.

Rango: space, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | } → ←

4. Cuando finalice la introducción del nombre, puls [ENTER].
Aparecerá una pantalla en la que podrá seleccionar el patrón en la que desee que se guarden los datos.



* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

5. Pulse [USER] o [CARD] para seleccionar el grupo de patrón en el que desee guardar el patrón.

[USER] U: Grupo Usuario
El patrón se guardará en la memoria interna.

[CARD] C: Card group
El patrón se guardará en una tarjeta.

* *No podrá seleccionar el grupo Tarjeta (Card group) mientras la tarjeta adquirida por separado CompactFlash esté insertada.*

6. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el patrón el que se escribirán los datos.
El número y el nombre que aparecen en el display cambiarán.

Rango: U001–U800, C001–C800

7. Pulse [ENTER].
Le preguntará si confirmas tu elección.

8. Para guardar los datos, pulse [ENTER].

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

Parámetros de edición de Patch

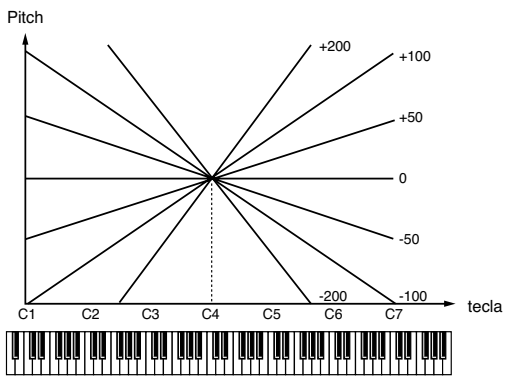
Wave

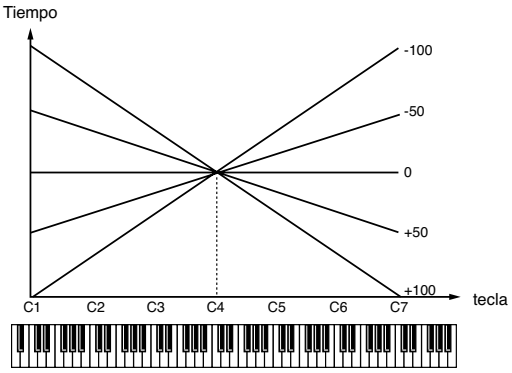
Estos parámetros seleccionan la forma de onda PCM que formará la base del tono, y aplica el efecto a la forma de onda.

Parámetro	Rango	Explicación
Wave Group	INT, USER, CARD	Grupo de formas de onda sobre la cual se basará el tono. **INT:** Forma de onda almacenada en la memoria interna **USER:** forma de onda de muestra del usuario **CARD:** formas de onda de muestra en tarjeta
Wave No. L/MONO Wave No. R	0 (OFF)–**** * Depends on the wave group.	formas de onda sobre la cual se basará el tono En la unidad MC-808 puede especificar una forma de onda separada para cada canal R y L . Si desea utilizar la misma forma de onda para los canales R y L, fije el canal R a 0 (OFF).
Wave Gain	-6, 0, +6, +12 dB	Ganancia de la forma de onda (amplitud) El valor cambiará en pasos de 6 dB (decibelios). Se duplicará la ganancia con un incremento de 6 dB. Si quiere utilizar el booster para distorsionar el sonido, es efectivo fijarlo al máximo.
FXM (Frequency Cross Modulation) FXM crea una compleja estructura de sobretono usando una forma de onda específica para modular por frecuencia la forma de onda seleccionada. Esto está indicado para crear efectos de sonidos.		
FXM SW (Wave FXM Switch)	OFF, ON	Seleccionar FXM aún asi sea usada (ON) o no (OFF).
FXM Color (Wave FXM Color)	1–4	Selecciona como FXM aplicará la modulación por frecuencia. El incremento de este valor producirá un sonido más aspero. Disminuir el valor producirá un sonido metálico.
FXM Depth (Wave FXM Depth)	0–16	Profundidad de la modulación por frecuencia aplicada por FXM

Pitch

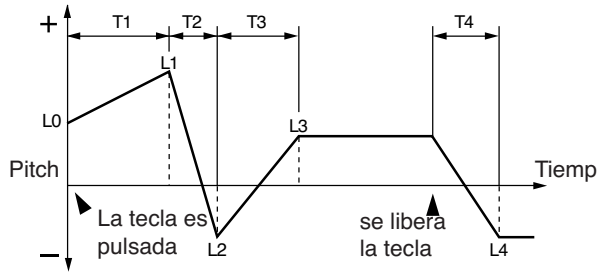
Estos parámetros especifican el pitch de la forma de onda, y cómo afectará la envolvente del pitch al tocar el teclado MIDI dinámicamente (cambio del pitch sobre el tiempo).

Parámetro	Valor	Descripción
Patch Coarse Tune	-48– +48	Pitch del patch completo especifica el pitch en pasos de semitonos sobre un rango de +/-4 octavas.
Patch Fine Tune	-50– +50	Pitch del patch completo ajusta el pitch en pasos de centésimas (1/100avo de un semitono) sobre un rango de 1/2 semitono arriba o abajo.
Tone Coarse Tune	-48– +48	Pitch del tono especifica el pitch en pasos de semitonos sobre un rango de +/-4 octaves.
Tone Fine Tune	-50– +50	Pitch del tono ajusta el pitch en pasos de centésimas (1/100avo de un semitono) sobre un rango de 1/2 semitono arriba o abajo.
Rnd Pitch Depth (Tone Random Pitch Depth)	0–1200	Rango de cambio de pitch aleatorio que ocurre cada vez que se presiona un Pad. Ajuste este valor a 0 si no quiere que el pitch cambie de manera aleatoria. Este valor se ajusta en unidades de un céntimo (1/100 de un semitono).
Pitch Keyfollow (Wave Pitch Keyfollow)	-200– +200	Cantidad de cambio de pitch que se produce al reproducir una octava (12 notas) más arriba. Fije el valor a +100 si quiere que el pitch aumente una octava a medida que toca 12 notas hacia arriba (como un teclado convencional). Fíjelo a +200 si quiere que el pitch se eleve dos octavas mientras reproduce 12 notas hacia arriba. Fijelo a un valor negativo si quiere que el pitch caiga mientras toca el teclado. Fíjelo a 0 siquiere que suene el mismo pitch independientemente de la nota que ejecute. 

Parámetro	Valor	Descripción
P-Env V-Sens (Pitch Envelope Velocity Sensitivity)	-63– +63	Cantidad por la cual la velocidad afectará a la profundidad de la envolvente del pitch.
P-Env T1 V-Sens (Pitch Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Cantidad por la cual la velocidad afectará al T1 (tiempo) de la envolvente del pitch fije el valor en positivo (+) si quiere acelerar el tiempo T1, o valor negativo (-) para retardarlo.
P-Env T4 V-Sens (Pitch Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Cantidad por la cual la velocidad key-off afectará al T4 (tiempo) de la envolvente del pitch fije el valor en positivo (+) si quiere acelerar el tiempo T4, o valor negativo (-) para retardarlo.
P-Env Time KF (Pitch Envelope Time Key-follow)	-100– +100	Cantidad por la cual el pad que toque afectará al tiempo (T2–T4) de la envolvente del pitch. Relativos a la media C (C4), Los ajustes altos para este parámetro producirá mayores cambios. Los valores positivos (+) acortarán el tiempo cuando toque hacia la parte derecha del Pad. De manera contraria los valores negativos (-) alargarán el tiempo. 

Pitch Env (Pitch Envelope)

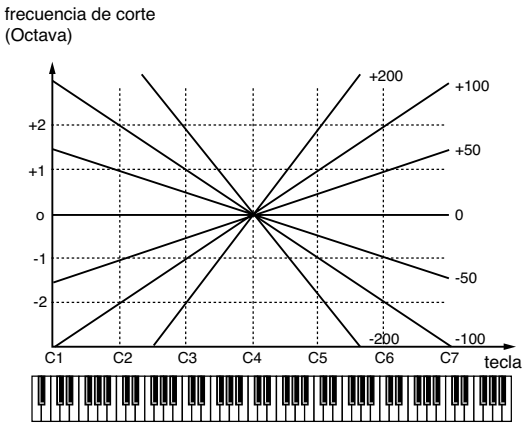
Estos parámetros especifican la profundidad de envolvente del pitch (la manera en que cambiará el pitch sobre el tiempo) y la forma de la envolvente en sí.

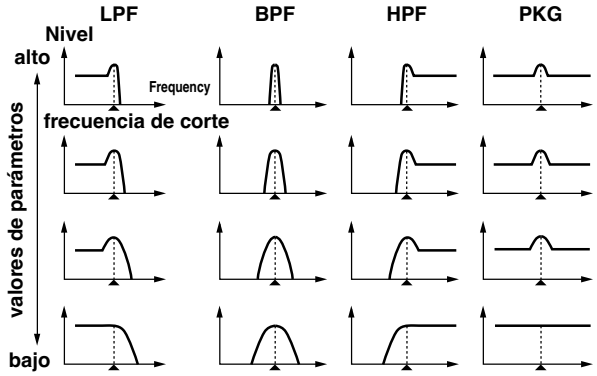


Parámetro	Valor	Descripción
P-Env Depth	-12– +12	Profundidad de envolvente del Pitch El incremento de este valor producirá cambios mayores. Los valores negativos (-) invertirán el cambio producido por la envolvente.
P-Env Time1–4	0–127	Tiempos (T1–T4) de envolvente del Pitch El incremento de este valor alargará el tiempo hasta que se alcance el próximo nivel de pitch (por ejemplo, T2 es el tiempo sobre el cual el pitch ca,biará de L1 a L2).
P-Env Level0–4	-63– +63	Niveles (L0–L4) de envolvente del Pitch Estos parámetros especifican la cantidad por la cual el pitch cambiará de su estado básico (especificado por una sintonización tosca o fina) en cada punto de la envolvente. Valores Positivos (+) elevarán el pitch por encima del pitch básico, y los valores negativos (-) lo disminuirán.

Filter

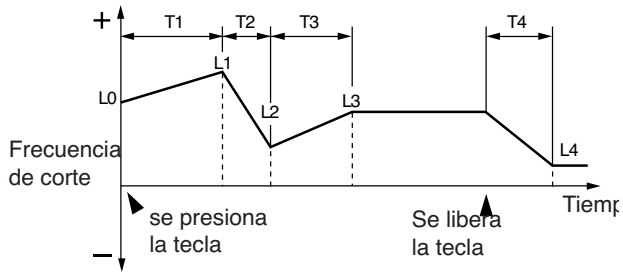
Estos parámetros son ajustes para el TVF (Time Variant Filter). Modifican el carácter timbral del tono, ajustando su brillo y grosor del sonido.

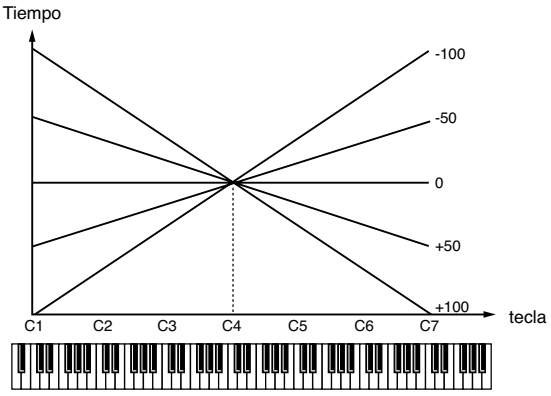
parámetro	valor	descripción
Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	Tipo de Filtro Un filtro corta una región específica de frecuencia del sonido para modificar el brillo y grosor del sonido. **OFF:** el filtro no se utiliza. **LPF:** Low Pass Filter. (Filtro paso bajo) Corta la región que está por encima de la frecuencia de corte. El sonido se convertirá más dulce o suave al ser cortada la región de alta frecuencia. este es el tipo de filtro más comunmente utilizado . **BPF:** Band Pass Filter. (Filtro paso banda) Deja solo la región vecina de la frecuencia de corte y corta el resto. Adecuado para crear sonidos con un caracter distintivo. **HPF:** High Pass Filter. (Filtro paso alto) Corta la región que está por debajo de la frecuencia de corte. Adecuado para crear sonidos de percusión que tienen un alto rango distintivo. **PKG:** Peaking filter. (Filtro de pico) Enfatiza la región vecina de la frecuencia de corte. Puede crear un efecto wah utilizando un LFO para modular cíclicamente la frecuencia de corte. **LPF2:** Low Pass Filter 2. (Filtro paso bajo 2)Corta la región que está por encima de la frecuencia de corte. Esto le permite dejar fija la frecuencia de corte, y usar los ajustes de envolvente TVF para variar la profundidad del corte. Es efectivo para sonidos tipo acústicos dado que no debilita la sensación de energía del sonido. * El ajuste de resonancia es ignorado. **LPF3:** Low Pass Filter 3. (Filtro paso bajo 3)Corta la región que está por encima de la frecuencia de corte. Este filtro recorta la región de alta frecuancia más suavemente que LPF2. Es efectivo para sonidos tipo acústicos dado que no debilita la sensación de energía del sonido. * El ajuste de resonancia es ignorado.
Cutoff Frequency	0–127	Frecuencia (frecuencia de corte) en el cual el fltro comenzará a afectar el contenido de frecuencia de la onda **Si el tipo de filtro es LPF/LPF2/LPF3**, la reducción de la frecuencia de corte disminuirá los sobretonos altos, produciendo un sonido más dulce. Elevar la frecuencia de corte hará el sonido más brillante. **Si el tipo de filtro es BPF**, el valor de la frecuencia de corte cambiará el contenido armónico que se oirá. Esto es adecuado para crear sonidos con un carácter distinto. **Si el tipo de filtro es HPF**, Elevar la frecuencia de corte disminuirá los sobretonos menores, enfatizando solo la parte más brillante del sonido. **Si el tipo de filtro es PKG**, el valor de la frecuencia de corte cambiará el contenido armónico que será amplificado.
Cutoff Keyfollow	-200– +200	Especifica cómo afectará la posición del Pad a la frecuencia de corte Relativo a la frecuencia de corte de la tecla C4, valores positivos (+) elevarán la frecuencia de corte mientras toca por encima de C4, y los valores negativos (-) disminuirán la frecuencia de corte mientras toca por encima de C4. El incremento de este valor producirá su correspondiente cambio mayor. 
Cutoff Velo Curve (Cutoff Frequency Velocity Curve)	FIX, 1–7	Curva por la cual la velocidad afectará a la frecuencia de corte si esto es “FIX,” la frecuencia de corte se mantendra igual sin tener en cuenta la velocidad.

parámetro	valor	descripción
Cutoff Velo Sens (Cutoff Frequency Velocity Sensitivity)	-63– +63	Cantidad por la cual la velocidad afectará a la frecuencia de corte
Resonance	0–127	Cantidad por la cual el sonido que está dentro de la región de la frecuencia de corte será acentuado El incremento de este valor producirá un mayor caracter fuerte distintivo. elevar demasiado este valor producirá distorsión y oscilación. 
Reso Velo Sens (Resonance Velocity Sensitivity)	-63– +63	Cantidad por la cual la velocidad afectará a la resonancia
F-Env V-Curve (Filter envelope velocity curve)	FIX, 1–7	Curva por la cual la velocidad afectará al filtro de envolvente si está "FIX," el filtro de envolvente se mantendrá igual sin tener en cuenta la velocidad.
F-Env V-Sens (Filter envelope velocity sensitivity)	-63– +63	Cantidad por la cual la velocidad afectará a la profundidad del filtro de envolvente
F-Env T1 V-Sens (Filter Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Cantidad por la cual la velocidad afectará T1 (tiempo) del filtro de envolvente Especifique un valor positivo (+) si quiere acelerar el tiempo T1, o un valor negativo (-) para retrasarlo.
F-Env T4 V-Sens (Filter Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Valor por la cual la velocidad key-off afectará T4 (tiempo) del filtro de envolvente Especifique un valor positivo (+) si quiere acelerar el tiempo T4, o un valor negativo (-) para retrasarlo.

Filter Env (Filter Envelope) Filtro de envolvente

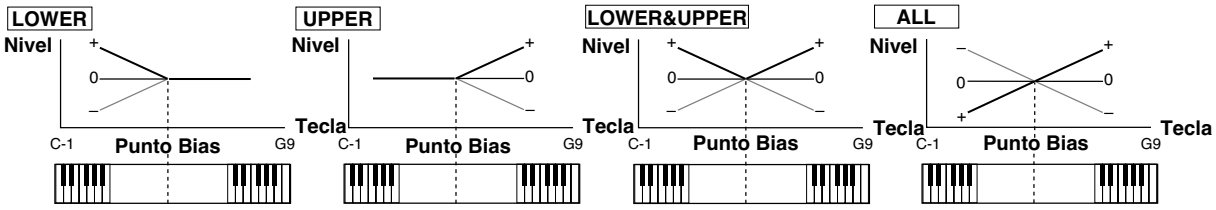
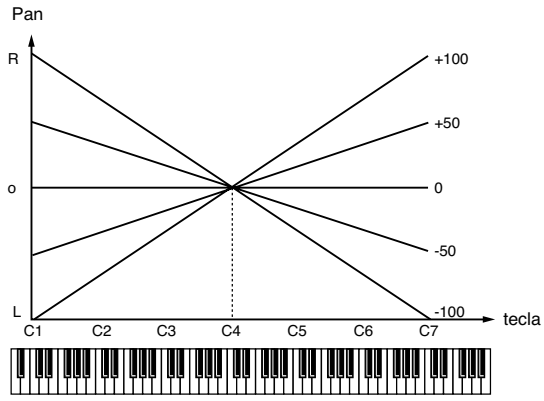
Estos parámetros especifican la profundidad del filtro de envolvente (cambio variable en el tiempo de la frecuencia de corte), y especifica la forma de la propia envolvente.



parámetro	valor	descripción
F-Env Depth (Filter envelope depth)	-63– +63	Profundidad del filtro de envolvente El incremento de este valor producirá un mayor efecto. Valores negativos (-) invertirán la envolvente.
F-Env Time KF (Filter Envelope Time Keyfollow)	-100– +100	Cantidad por la cual la nota que reproduzca (relativa a C4) afectará a los tiempos (T2–T4) del filtro de envolvente El incremento de este valor causará un mayor efecto. Los valores positivos (+) acortarán el tiempo cuando toque hacia la parte derecha del Pad. De manera contraria los valores negativos (-) alargarán el tiempo. 
F-Env Time1–4 (Filter Envelope Time 1–4)	0–127	tiempos de filtro de envolvente (T1–T4) Los ajustes altos alargarán el tiempo sobre el cual se alcanza el siguiente nivel de frecuencia de corte. (Por ejemplo, T2 es el tiempo por encima del cual el nivel cambia de L1 a L2.)
F-Env Level0–4 (Filter Envelope Level 0–4)	0–127	Niveles de filtro de envolvente (L0–L4) Especifica el cambio de la frecuencia de corte en cada punto relativos al nivel de referencia.

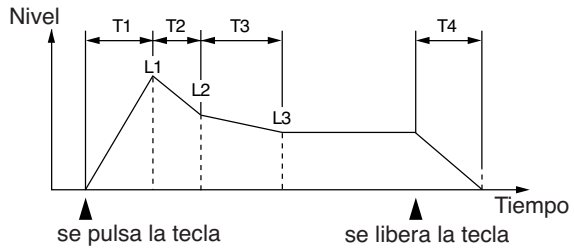
Amp

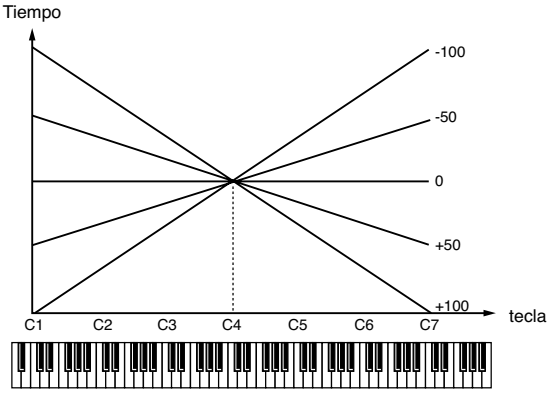
Estos parámetros TVA (Time Variant Amplifier- Amplificador variable en tiempo) especifican cómo cambiará el pan y volumen del sonido.

parámetro	valor	descripción
Patch Level	0–127	Volumen del patch completo
Tone Level	0–127	Volumen de cada tono Este parámetro se usa principalmente para ajustar el balance del volumen entre tonos.
BIAS Utilice el parámetro Bias cuando quiera que la posición de los pads afecten al nivel de TVA.  		
Bias Level	-100– +100	Angulo en el cual el volumen cambia relativo a la dirección BIAS El incremento de este valor producirá un cambio mayor. los avlores negativos (-) invertirán la dirección del cambio.
Bias Position	0–127	Seleccione el número de nota relativa por la que cambiará el volumen.
Bias Direction	LWR, UPR, L&U, ALL	Dirección de acmbio relativa al punto bias **LWR (LOWER):** Notas por debajo del punto bias **UPR (UPPER):** Notas por encima del punto bias **L&U (LOWER & UPPER):** notas a la izquierda y derecha del punto bias **ALL:** el nivel Bias varía el ángulo relativo al punto bias
Tone Pan	L64–63R	Panorámica de cada tono L64 es el extremo izquierdo, 0 es el centro, y 63R es el extremo derecho.
Pan Keyfollow (Tone Pan Keyfollow)	-100– +100	Ajuste este parámetro si quiere que pan sea afectado por la nota que reproduzca. El incremento de este valor producirá mayores cambios en relación a la media C (C4). Los valores positivos (+) harán que pan se mueva hacia la derecha mientras toca hacia la derecha. de manera contraria, los valores negativos (-) ajustarán pan hacia la derecha. 
Random Pan Depth (Tone Random Pan Depth)	0–63	Cantidad por la cual la panorámica variará aleatoriamente cada vez que presione un pad El incremento de esta valor producirá una mayor cantidad aleatoria de cambio.
Alter Pan Depth (Tone Alternate Pan Depth)	L63–63R	Cantidad por la cual la panorámica se moverá alternativamente entre la derecha e izquierda cada vez que presione un pad El incremento de esta valor producirá una mayor cantidad de cambio. Este valor se puede ajustar en dirección L o R, y esto invertirá el orden por el cual el tono es paneado (panned) hacia la izquierda o derecha. Si quiere alternar dos tonos entre la izquierda y derecha, fija cada tono a los valores opuestos de L y R.

Amp Env (Amp Envelope)

Estos parámetros especifican la profundidad del amp de envolvente (cambio del volumen sobre el tiempo) y la forma de la envolvente.



parámetro	valor	descripción
A-Env V-Curve (Amp Envelope Velocity Curve)	FIX, 1–7	Curva por la cual la velocidad afectará al volumen del tono Si esto está "FIX," el volumen del tono se mantendrá igual sin tener en cuenta la variación de velocidad. 1 2 3 4 5 6 7
A-Env V-Sens (Amp Envelope Velocity Sensitivity)	-63– +63	Cantidad por la cual la velocidad afectará al volumen del tono Fije un valor positivo (+) si quiere incrementar el cambio de volumen de tono, o valor negativo (-) si quiere disminuir el cambio de volumen de tono.
A-Env T1 V-Sens (Amp Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Cantidad por la cual la velocidad afectará al tiempo T1 (tiempo) del Amp envelope Especifique un valor positivo (+) si quiere acelerar el tiempo T1, o un valor negativo (-) si quiere retardarlo.
A-Env T4 V-Sens (Amp Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Cantidad por la cual la velocidad key-off afectara T4 (tiempo) del Amp envelope Especifique un valor positivo (+) si quiere acelerar el tiempo T4, o un valor negativo (-) si quiere retardarlo
A-Env Time KF (Amp Envelope Time Keyfollow)	-100– +100	Cantidad por la cual los tiempos (T2–T4) del Amp envelope serán afectados por el pad que toque Relativos a la media C (C4), Los ajustes altos para este valor producirá mayores cambios. Los valores positivos (+) acortarán el tiempo cuando toque hacia la parte derecha del Pad. De manera contraria los valores negativos (-) alargarán el tiempo.  Tiempo -100 -50 0 +50 +100 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 tecla
A-Env Time1–4 (Amp Envelope Time 1–4)	0–127	Tiempos (T1–T4) de Amp envelope Los valores altos alargarán el tiempo por el cual se alcanza el siguiente nivel de volumen de la envolvente. (Por ejemplo, T2 es el tiempo por encima del cual el nivel cambia de L1 a L2.)
A-Env Level1–3 (Amp Envelope Level 1–3)	0–127	Niveles (L1–L3) de Amp Envelope Especifica el cambio de volumen en cada punto relativo al nivel de referencia.

LFO

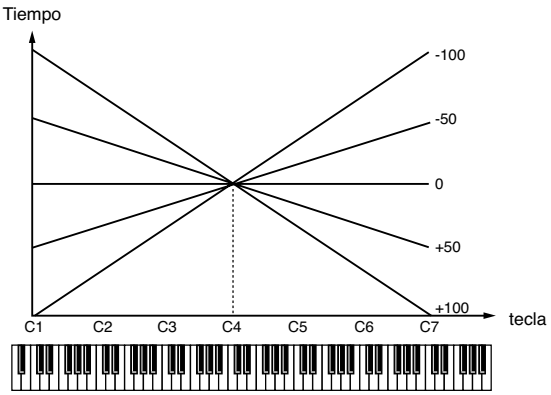
LFO (Low Frequency Oscillator) Oscilador de baja frecuencia. Crea cambios cíclicos. Cada tono tiene dos LFOs, y estos pueden ser utilizados para aplicar cambios al pitch, frecuencia de corte del fltro, nivel de amplificación, y pan (panorámica).

Uso de los LFOs

El LFO aplicado al pitch crea un vibrato, si se aplica al filtro de frecuancia de corte crea un efecto wah, y aplicado a un amp level crea trémolo. Cuando se aplica el LFO a pan, se produce un efecto de auto-pan característico.

Los ajustes del LFO también se pueden usar para hacer cosas como intercambiar cíclicamente dos tonos. Por ejemplo, para intercambiar cíclicamente los tonos 1 y 2, especifique el mismo efecto LFO para cada uno, y establezca la profundidad de LFO a polaridades opuestas(+/-) para el amplificador de nivel (amp level).

* *Los parámetros de LFO 1 y 2 son los mismos.*

parámetro	valor	descripción
LFO1(2) Waveform	SIN, TRI, SAWU, SAWD, SQR, RND, BD-U, BD-D, TRP, S&H, CHS, XSIN, TWM,STRS, VSIN, M001–M113	forma de onda LFO **SIN:** onda seno **TRI:** onda triángulo **SAWU:** onda diente de sierra **SAW-D:** onda diente de sierra (invertida) **SQR:** onda cuadrada **RND:** onda aleatoria **BD-U:** onda que permite al LFO sacar una onda que sube hasta el nivel de referencia y se mantiene ahi **BD-D:** onda que permite al LFO sacar una onda que baja hasta el nivel de referencia y se mantiene ahi **TRP:** onda trapezoidal **S&H:** onda sample and hold (el valor de LFO cambiará cada periodo) **CHS:** onda caos (chaos) **XSIN:** onda seno que se invierte entre positivo y negativo en un intérvalo extremadamente cortol **TWM:** onda triángulo modificada **STRS:** ondaescalera **VSIN:** onda seno modificada ideal para vibrato **M001–M113:** la onda cambiará continuamente de un seno a una onda sample & hold * ISi selecciona “BD-U” o “BD-D,” fije el parámetro de la tecla Trigger (p. 52) a “ON.” No habrá efecto si la sitúa en “OFF.”
LFO1(2) Rate	0–127, note	Velocidad del cicloLFO * La onda Caos no tiene ciclo. Si selecciona esta onda, los ajustes serán ignorados.
Offset (LFO Offset)	-100– +100	Nivel Offset de laforma de ondaLFO Ajuste la onda hacia arriba o abajo.
Rate Detune (LFO Rate Detune)	0–127	Cantidad por la cual se cambiará la proporción LFO
Delay Time (LFO Delay Time)	0–127	Tiempo desde que se presiona (o libera) un Pad hasta que la amplitud LFO empieza a cambiar.
Delay Time KF (LFO Delay Keyfollow)	-100– +100	Cantidad por la cual el tiempo de retardo (Delay Time) será afectado por el pad que presione Modifica los parámetros del tiempo Delay según el pad presionado, relativo a C4 (mediaC). Especifique un valor positivo (+) si quiere que el efecto aplicado al LFO se aplique más rápido al tocar notas más altas, o valores negativos (-) si quiere un gran delay antes que se aplique el efecto. Los ajustes mayores producirán sus correspondientes cambios mayores. 
Fade Mode (LFO Fade Mode)	On<, On>, Off<, Off>	Cómo se aplica el efecto LFO **On< (ON-IN):** El efecto se aplica gradualmente después de presionar el pad. **On> (ON-OUT):** El efecto se aplicará cuando presione el pad, y desaparecerá gradualmente. **Off< (OFF-IN):** El efecto se aplica gradualmente después de liberar el pad. **Off> (OFF-OUT):** El efecto se aplicará mientras tenga presionado el pad pad, y desaparecerá gradualmente al liberar el pad.
Fade Time (LFO Fade Time)	0–127	Elevar (o declinar) tiempo para el efecto LFO

parámetro	valor	descripción
Key Trigger (LFO Key Trigger)	OFF, ON	Selección para que el principio del ciclo LFO sea alineado con el tiempo en que se presiona un pad (ON), o no sea alineado (OFF)
Pitch Depth (LFO Pitch Depth)	-63– +63	Profundidad a la cual el LFO afectará a WG pitch
Filter Depth (LFO Filter Depth)	-63– +63	Profundidad a la cual el LFO afectará el filtro de frecuencia de corte
Amp Depth (LFO Amp Depth)	-63– +63	Profundidad a la cual el LFO afectará el amp level
Pan Depth (LFO Pan Depth)	-63– +63	Profundidad a la cual el LFO afectará el amp pan * Si la forma de onda es "XSIN," será dificil notar el efecto.

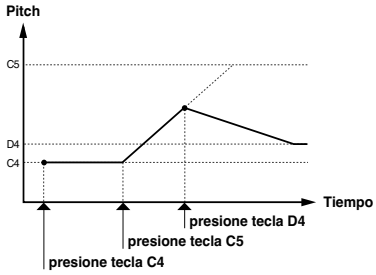
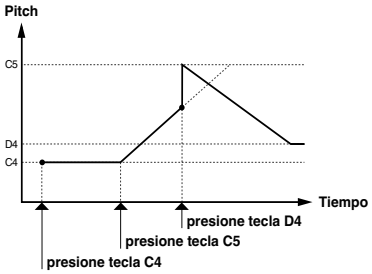
nota:

(Sixty-fourth-note triplet), (Sixty-fourth note), (Thirty-second-note triplet), (Thirty-second note), (Sixteenth-note triplet), (Dotted thirty-second note), (Sixteenth note), (Eighth-note triplet), (Dotted sixteenth note), (Eighth note), (Quarter-note triplet), (Dotted eighth note), (Quarter note), (Half-note triplet), (Dotted quarter note), (Half note), (Whole-note triplet), (Dotted half note), (Whole note), (Double-note triplet), (Dotted whole note), (Double note)

Solo/Porta (Portamento)

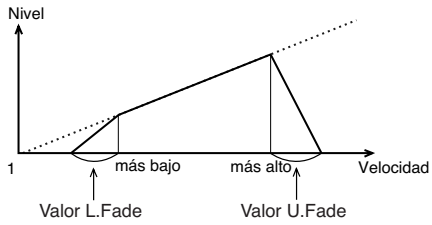
Estos ajustes especifican cómo respondearán los sonidos a su técnica de interpretación.

parámetro	valor	descripción
Mono/Poly	MONO, POLY	Especifican como se producirán las notas **MONO:** Solo sonará una nota al mismo tiempo. **POLY:** Más de una nota se pueden tocar simultáneamente. Es efectivo usar el ajuste MONO cuando reproduzca un patch de un instrumento de una sola nota como un saxo o flauta.
Legato Switch	OFF, ON	Especifica si se usará legato (ON) o no (OFF) Legato es una función que está disponible cuando el parámetro Mono/Poly se fija a MONO. Cuando se activa Legato ON, el presionar otro pad mientras se mantiene presionado el pad que está sonando causará el cambio de pitch al nuevo pad, mientras la nota continúa sonando. Esto puede ser usado para simular técnicas de interpretación hammering-on/pulling-off utilizadas por guitarristas.
Legato Retrigger	OFF, ON	Selecciona si la nota será re-disparada al usar Legato. Normalmente, se deja en "ON." Si este parámetro se cambia a "OFF," el presionar otro pad mientras se mantiene presionado el pad que está sonando causará solo el cambio de pitch, lo cual puede causar un sonido antinatural como resultado de algunas formas de onda. Es mejor cambiarlo a "OFF" cuando se toquen instrumentos de viento, o cuando se simule un sintetizador monofónico. * Este ajuste es ignorado si el selector Legato está en "OFF."
PORTAMENTO Portamento es una función que hace que el pitch cambie con suavidad de una nota a la siguiente nota que se interpreta. cuando se ajusta la función Mono/Poly a MONO, puede ser efectivo para simular técnicas de interpretación de violin como glissando.		
Portamento Switch	OFF, ON	Portamento on/off
Porta Mode (Portamento Mode)	NORMAL, LEGATO	Método de tocar por el cual se aplicará el efecto portamento **NORMAL:** Siempre se a plicará el efecto Portamento. **LEGATO:** El efecto Portamento se aplicará solo cuando utilice legato (i.e., presionar el siguiente pad antes de liberar el anterior pad).
Portamento Type	RATE, TIME	Cómo la diferencia de pitch entre notas reproducidas afectará al tiempo sobre el cual se produce el cambio de pitch **RATE:** El tiempo sobre el cual se produce el cambio de pitch será proporcional a la diferencia de pitch entre dos notas. **TIME:** El cambio de pitch se producirá sobre un tiempo fijo, sin tener en cuanta la diferencia de pitch entre dos notas.

parámetro	valor	descripción
Portamento Start	PITCH, NOTE	Portamento empieza uno nuevo si presiona otra tecla durante el movimiento de pitch. Estos ajustes especifican cómo comienza el nuevo portamento. **PITCH:** El pitch comienza cambiando inmediatamente al nuevo pitch de la nota cuando su tecla es pulsada.  **NOTE:** El pitch comienza cambiando inmediatamente al nuevo pitch de la nota solo después que haya alcanzado su pitch de destino. 
Portamento Time	0–127	Tiempo sobre el cual se alcanza el siguiente pitch.
Unison Switch	OFF, ON	Selecciona on/off del efecto detune Si está "ON," el sonido en el patch seleccionado será estratificado (tres notas), produciendo un sonido más gordo. * Si es cambiado a "ON," el parámetro Mono/Poly además tiene que ser fijado a "MONO," y el patch seleccionado utilizará notas simples automaticamente.
Unison Fat Level	0–127	Consistencia del efecto detune El incremento de este valor causará la elevación y disminición del pitch de las notas estratificadas más lejos unas de otras (máximo una octava arriba y abajo).

TMT (Tone Mix Table)

Estos parámetros especifican cómo se combinarán los tonos y cómo se reproduciran.

parámetro	valor	descripción
Structure Type 1&2 (3&4)	1–10	Cómo se combinaran los tonos 1, 2, 3 y 4. **B** indica reforzador, y **R** indica modulador de Anillo. * Si selecciona tipo 2–10y pone en off uno de los tonos, el otro tono usará la configuración convencional de WG/TVF/TVA.
Booster 1&2 (3&4) (Booster Gain)	0, +6, +12, +18 dB	Profundidad del efecto reforzador cuando "Type" se fija a 3 o 4.
TMT (Tone Mix Table) Especifica como se tocará cada tono de acuerdo a la velocidad. Estos efectos son conocidos como TMT (Tone Mix Table/tabla de mezclas de tono)  		
Velocity Control (TMT Velocity Control)	OFF, ON, RANDOM	Especifica si se usará los datos de velocidad (ON) o (OFF) para ignorarlo. Si especifica RANDOM, los tonos sonarán aleatoriamente, sin tener en cuenta la velocidad.

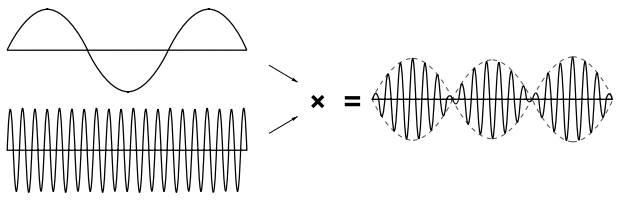
parámetro	valor	descripción
Velo Fade Lower (TMT Velocity Fade Width Lower)	0–127	Especifica el cambio de volumen que se produce cuando se toca una tecla en un instrumento externo, como un teclado MIDI, con una fuerza que es menor que el límite inferior del rango de velocidad especificado debajo El incremento de este valor hará que el volumen decaiga con más suavidad. Fijelo a 0 si no quiere escuchar ningún sonido cuando toque una tecla con una fuerza fuera del rango de velocidad especificados.
Velo Range Lower (TMT Velocity Range Lower)	1–Upper	límite más bajo de velocidades que harán sonar al tono Fije este parámetro si quiere usar la velocidad para conmutar entre tonos.
Velo Range Upper (TMT Velocity Range Upper)	Lower–127	Límite más alto de velocidades que harán sonar al tono Fije este parámetro si quiere usar la velocidad paraconmutar entre tonos. * No es posible fijar el límite más bajo(Lower) a uno mayor que el límite más alto, y viceversa.
Velo Fade Upper (TMT Velocity Fade Width Upper)	0–127	Especifica el cambio de volumen que se produce cuando se toca una tecla en un instrumento externo, como un teclado MIDI, con una fuerza que es mayor que el límite superior del rango de velocidad especificado El incremento de este valor hará que el volumen decaiga con más suavidad. Fijelo a 0 si no quiere escuchar ningún sonido cuando toque una tecla con una fuerza fuera del rango de velocidad especificados.
TMT Control Switch	OFF, ON	Especifica si el controlador del control de matriz controlará TMT (ON) o no (OFF) Al cambiar el control de velocidad (TMT Velocity Control) a OFF y cambiar este parámetro on/off, podrá fácilmente conmutar entre hacer sonar todos los tonos y usar el control de matriz (matrix control). Esto es conveniente para comprobar el sonido.
Bend Range Down	-48–0	Especifica la cantidad de cambio de pitch (en semitonos) que se produce cuando mueve el pitch bend lever al máximo hacia la izquierda en un instrumento externo, como un teclado MIDI.
Bend Range Up	0–48	Especifica la cantidad de cambio de pitch (en semitonos) que se produce cuando mueve el pitch bend lever al máximo hacia la derecha en un instrumento externo, como un teclado MIDI

¿Qué es un Booster (Reforzador)?

Booster amplifica la señal entrante, provocando su distorsión. Esto crea un efecto similar a la distorsión usada en una guitarra eléctrica.

¿Qué es un Modulador de anillo (Ring Modulator)?

Un modulador de anillo multiplica matemáticamente dos tonos, creando un nuevo sonido que incluye sobretonos disonantes que no están presentes en los tonos originales. Debido a que la diferencia de pitch entre dos tonos cambia la estructura de sobretono, se produce un sonido "metálico" un-pitched. El modulador de anillo es especialmente indicado para crear sonidos de campanas y otros sonidos metálicos.



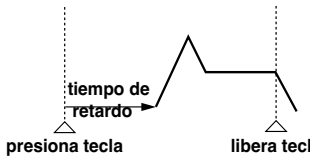
CTRL1

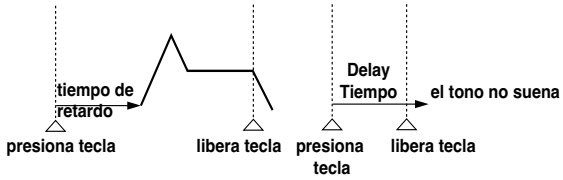
Estos parámetros permiten especificar las operaciones y resultados de varios controladores.

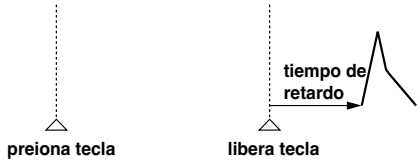
parámetro	valor	descripción
MATRIX CTRL Haga estos ajustes cuando quiera usar [MATRIX CONTROL] para controlar parámetros específicos de tonos.		
CTRL1 Destination 1–4 (Matrix Control 1 Destination 1–4)	OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1(2), TVF-LFO1(2), TVA-LFO1(2), PAN-LFO1(2), LFO1(2)-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, TIME	Parámetro que se controlará
CTRL1 Sens 1–4 (Matrix Control 1 Sens 1–4)	-63– +63	Rango de cambio que se obtiene a través de operar el controlador Valores negativos (-) invertirán los cambios. Si fija la profundidad LFO a un valor negativo, se invertirá la fase. fijar la proporción LFO a un valor negativo, alargará el ciclo, y a un valor positivo acortará el ciclo.
CTRL1 Switch 1–4 (Matrix Control 1 Tone Control Switch 1–4)	OFF, ON, REVS	Tonos al que se aplicarán los ajustes de dos parámetros precedentes los ajustes se aplicarán a los tonos que esten "ON." Elefecto se invertirá para los tonos que esten en "REVS."

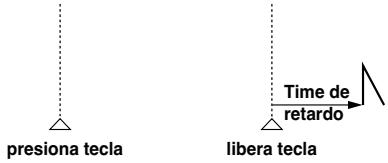
General

Otros parámetros variados se indican aquí.

<table>
<tr><th>parámetro</th><th>valor</th><th>descripción</th></tr>
<tr><td>Patch Priority</td><td>LAST,
LOUDEST</td><td>Especifica lo que pasará si la polifonía máxima (128 voces) es excedida.
LAST: Las voces reproducidas recientemente tendrán prioridad, mientras que las voces que suenan se van apagando sucesivamente, empezando por la más antigua.
LOUDEST: Las voces con volumenes mas altos tendrán prioridad, mientras las voces que suenan actualmente se iran apagando sucesivamente, empezando por la que tiene menos volumen.</td></tr>
<tr><td>Tone Env Mode
(Tone Envelope Mode)</td><td>NSUS, SUST</td><td>Especifica como seguirán sonando las notas mientras mantiene presionado el pad
NSUS (NO-SUSTAIN): El sonido decaerá naturalmente aún asi siga presionando el pad.
SUST (SUSTAIN): El sonido será sostenido mientras mantenga apretado el pad.
* Si ha seleccionado una forma de onda one-shot, el sonido no será sostenido si está en “SUST.”</td></tr>
<tr><td colspan="3">Tone Delay
Esto produce un tiempo de retardo entre el momento de apretar el pad (o liberarlo) y el momento en que empieza a sonar el tono. Debido a que puede ajustar el tiempo de cada tono en un patch, podrá crear efectos en el cual al presionar un pad simple produce dos o más sonidos que se ejecutan en tiempos diferentes. Si no desea utilizar Tone Delay,fije el modo de Tone Delay a NORMAL y el tiempo de Tone Delay a 0.</td></tr>
<tr><td>Tone Delay Mode</td><td>NORM,
HOLD,
OFFN,
OFFD</td><td>Especifica cómo sonará el tono
* Si ha seleccionado una onda de tipo decaimiento (decay-type waveform) (en la cual el sonido desaparece naturalmente aún asi no libere el pad), el sonido puede que no se escuche si el parámetro está en OFFN o OFFD.
NORM (NORMAL): El tono suena después del tiempo de retardo especificado.
 

HOLD: El sonido del tono sonará solo si el pad es mantenido más que el tiempo de retardo especificado. Si el pad se suelta antes que se termine el tiempo de retardo, el tono no sonará.
 

OFFN (KEY-OFF-NORMAL): El tono no suena mientras el pad es presionado, pero suena después del tiempo de retardo cuando se libera el pad.
 

OFFD (KEY-OFF-DECAY): El tono no suena mientras el pad es presionado, pero suena después del tiempo de retardo cuando se libera el pad. Sin embargo, para esto el ajuste de la envolvente TVA del tono comienza cuando el pad es presionado por primera vez, y como resultado, en muchos casos, solo se escucha la parte de decaimineto del sonido.
 
</td></tr>
</table>

parámetro	valor	descripción
Tone Delay Time	0–127, note	Tiempo por el cual cada tono será retardado al usar tone delay Si ha seleccionado una estructura de tipo 2–10, el tono de salida 1 (3) y2 (4) será combinado en el tono 2 (4). Así, los ajustes del tono 1 (3) no tendrán efecto.

nota:

(Sixty-fourth-note triplet), (Sixty-fourth note), (Thirty-second-note triplet), (Thirty-second note), (Sixteenth-note triplet), (Dotted thirty-second note), (Sixteenth note), (Eighth-note triplet), (Dotted sixteenth note), (Eighth note), (Quarter-note triplet), (Dotted eighth note), (Quarter note), (Half-note triplet), (Dotted quarter note), (Half note), (Whole-note triplet), (Dotted half note), (Whole note), (Double-note triplet), (Dotted whole note), (Double note)

Special editing (edición epecial)

RANDOM MODIFY	Esto controla los parámetros del generador de sonido de la parte actual. Es una via conveniente para usar randomness para crear sonidos que desee.
FAT	Es válido si "UNISON" está on. Produce un efecto detune effect o efecto harmonía (harmonize effect).

Parámetros de edición de ritmo

Wave

Estos parámetros seleccionan la forma de onda PCM que formará la base del tono, y aplica el efecto a la forma de onda.

parámetro	valor	descripción
Wave Group	INT, USER, CARD	Grupo de formas de onda sobre la cual se basará el tono rítmico. **INT:** Forma de onda almacenada en la memoria interna **USER:** forma de onda de muestra del usuario **CARD:** formas de onda de muestra en tarjeta
Wave No. L/MONO Wave No. R	0 (OFF)–**** * Depends on the wave group.	formas de onda sobre la cual se basará el tono En la unidad MC-808 puede especificar una forma de onda separada para cada canal R y L . Si desea utilizar la misma forma de onda para los canales R y L, fije el canal R a 0 (OFF).
Wave Gain	-6, 0, +6, +12 dB	Ganancia de la forma de onda (amplitud) El valor cambiará en pasos de 6 dB (decibelios). Se duplicará la ganancia con un incremento de 6 dB. Si quiere utilizar el booster para distorsionar el sonido, es efectivo fijarlo al máximo.
FXM (Frequency Cross Modulation) FXM crea una compleja estructura de sobretono usando una forma de onda específica para modular por frecuencia la forma de onda seleccionada. Esto está indicado para crear efectos de sonidos.		
Wave FXM SW (Wave FXM Switch)	OFF, ON	Seleccionar FXM aún asi sea usada (ON) o no (OFF).
Wave FXM Color (Wave FXM Color)	1–4	Selecciona como FXM aplicará la modulación por frecuencia. El incremento de este valor producirá un sonido más aspero. Disminuir el valor producirá un sonido metálico.
Wave FXM Depth (Wave FXM Depth)	0–16	Profundidad de la modulación por frecuencia aplicada por FXM

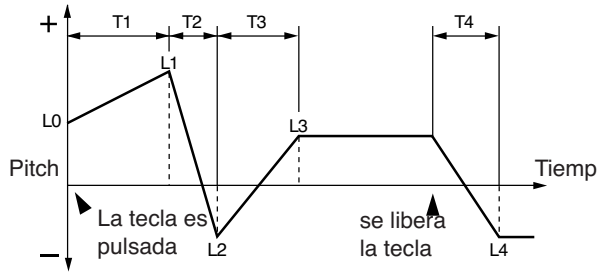
Pitch

Estos parámetros especifican el pitch de la forma de onda.

parámetro	valor	descripción
Coarse Tune (Rhythm Tone Coarse Tune)	0 (C-1)–127 (G9)	Pitch básico al cual se reproducirá el tono rítmico
Fine Tune (Rhythm Tone Fine Tune)	-50– +50	Pitch del tono rítmico ajusta el pitch en pasos de centésimas (1/100avo de un semitono) sobre un rango de 1/2 semitono arriba o abajo.
Random Pitch (Random pitch depth)	0–1200	Esto especifica la anchura de la desviación de un pitch aleatorio que se produce cada vez que se presiona un pad. Ajuste este valor a 0 si no quiere que el pitch cambie de manera aleatoria. Este valor se ajusta en unidades de un céntimo (1/100 de un semitono).
Wave Coarse Tune	-48– +48	Pitch de la onda especifica el pitch en pasos de semitonos sobre un rango de +/-4 octaves.
Wave Fine Tune	-50– +50	Pitch de la onda ajusta el pitch en pasos de centésimas (1/100avo de un semitono) sobre un rango de 1/2 semitono arriba o abajo.

Pitch Env (Pitch Envelope)

Estos parámetros especifican la profundidad de envolvente del pitch (la manera en que cambiará el pitch sobre el tiempo) y la forma de la envolvente en sí.

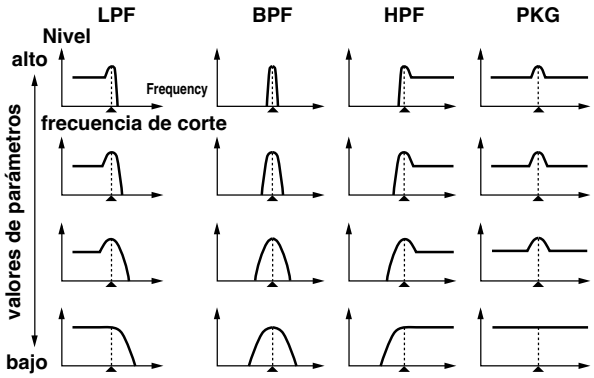


parámetro	valor	descripción
P-Env Depth	-12– +12	Profundidad de envolvente del Pitch El incremento de este valor producirá cambios mayores. Los valores negativos (-) invertirán el cambio producido por la envolvente.
P-Env V-Sens (Pitch Envelope Velocity Sensitivity)	-63– +63	Cantidad por la cual la velocidad afectará a la profundidad de la envolvente del pitch
P-Env T1 V-Sens (Pitch Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Cantidad por la cual la velocidad afectará al T1 (tiempo) de la envolvente del pitch fije el valor en positivo (+) si quiere acelerar el tiempo T1, o valor negativo (-) para retardarlo.
P-Env T4 V-Sens (Pitch Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Cantidad por la cual la velocidad key-off afectará al T4 (tiempo) de la envolvente del pitch fije el valor en positivo (+) si quiere acelerar el tiempo T4, o valor negativo (-) para retardarlo.
P-Env Time1–4	0–127	Tiempos (T1–T4) de envolvente del Pitch El incremento de este valor alargará el tiempo hasta que se alcance el próximo nivel de pitch (por ejemplo, T2 es el tiempo sobre el cual el pitch ca,biará de L1 a L2).
P-Env Level0–4	-63– +63	Niveles (L0–L4) de envolvente del Pitch Estos parámetros especifican la cantidad por la cual el pitch cambiará de su estado básico (especificado por una sintonización tosca o fina) en cada punto de la envolvente. Valores Positivos (+) elevarán el pitch por encima del pitch básico, y los valores negativos (-) lo disminuirán.

Filter

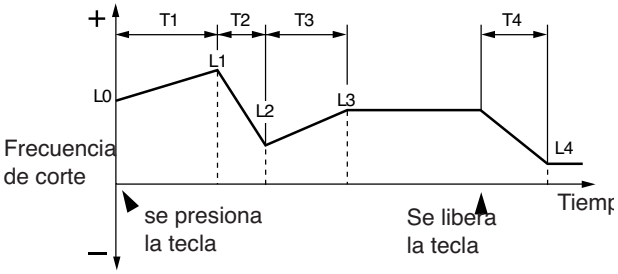
Estos parámetros son ajustes para el TVF (Time Variant Filter). Modifican el carácter timbral del tono, ajustando su brillo y grosor del sonido.

parámetro	valor	descripción
Filter Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	Tipo de Filtro Un filtro corta una región específica de frecuencia del sonido para modificar el brillo y grosor del sonido. **OFF:** el filtro no se utiliza. **LPF:** Low Pass Filter. (Filtro paso bajo) Corta la región que está por encima de la frecuencia de corte. El sonido se convertirá más dulce o suave al ser cortada la región de alta frecuencia. este es el tipo de filtro más comunmente utilizado . **BPF:** Band Pass Filter. (Filtro paso banda) Deja solo la región vecina de la frecuencia de corte y corta el resto. Adecuado para crear sonidos con un caracter distintivo. **HPF:** High Pass Filter. (Filtro paso alto) Corta la región que está por debajo de la frecuencia de corte. Adecuado para crear sonidos de percusión que tienen un alto rango distintivo. **PKG:** Peaking filter. (Filtro de pico) Enfatiza la región vecina de la frecuencia de corte. Puede crear un efecto wah utilizando un LFO para modular cíclicamente la frecuencia de corte. **LPF2:** Low Pass Filter 2. (Filtro paso bajo 2)Corta la región que está por encima de la frecuencia de corte. Esto le permite dejar fija la frecuencia de corte, y usar los ajustes de envolvente TVF para variar la profundidad del corte. Es efectivo para sonidos tipo acústicos dado que no debilita la sensación de energía del sonido. * El ajuste de resonancia es ignorado. **LPF3:** Low Pass Filter 3. (Filtro paso bajo 3)Corta la región que está por encima de la frecuencia de corte. Este filtro recorta la región de alta frecuancia más suavemente que LPF2. Es efectivo para sonidos tipo acústicos dado que no debilita la sensación de energía del sonido. * El ajuste de resonancia es ignorado.
Cutoff Frequency	0–127	Frecuencia (frecuencia de corte) en el cual el fltro comenzará a afectar el contenido de frecuencia de la onda **Si el tipo de filtro es LPF/LPF2/LPF3**, la reducción de la frecuencia de corte disminuirá los sobretonos altos, produciendo un sonido más dulce. Elevar la frecuencia de corte hará el sonido más brillante. **Si el tipo de filtro es BPF**, el valor de la frecuencia de corte cambiará el contenido armónico que se oirá. Esto es adecuado para crear sonidos con un carácter distinto. **Si el tipo de filtro es HPF**, Elevar la frecuencia de corte disminuirá los sobretonos menores, enfatizando solo la parte más brillante del sonido. **Si el tipo de filtro es PKG**, el valor de la frecuencia de corte cambiará el contenido armónico que será amplificado.
Cutoff Velo Curve (Cutoff Frequency Velocity Curve)	FIX, 1–7	Curva por la cual la velocidad afectará a la frecuencia de corte si esto es “FIX,” la frecuencia de corte se mantendra igual sin tener en cuenta la velocidad. 1 2 3 4 5 6 7

parámetro	valor	descripción
Cutoff Velo Sens (Cutoff Frequency Velocity Sensitivity)	-63– +63	Cantidad por la cual la velocidad afectará a la frecuencia de corte
Resonance	0–127	Cantidad por la cual el sonido dentro de la región de la frecuencia de corte será acentuado. El incremento producirá mayor caracter fuerte distintivo. elevarlo demasiado producirá distorsión y oscilación. 
Reso Velo Sens (Resonance Velocity Sensitivity)	-63– +63	Amount by which velocity will affect the resonance

Filter Env (Filter Envelope)

Especifican la profundidad del filtro de envolvente (cambio variable en el tiempo de la frecuencia de corte), y la forma de la propia envolvente.



parámetro	valor	descripción
F-Env Depth (Filter envelope depth)	-63– +63	Profundidad del filtro de envolvente El incremento de este valor producirá un mayor efecto. Valores negativos (-) invertirán la envolvente.
F-Env V-Curve (Filter envelope velocity curve)	FIX, 1–7	Curva por la cual la velocidad afectará a la frecuencia de corte si está "FIX," la frecuencia de corte se mantendrá igual sin tener en cuenta la velocidad.
F-Env V-Sens (Filter envelope velocity sensitivity)	-63– +63	Cantidad por la cual la velocidad afectará a la profundidad del filtro de envolvente
F-Env T1 V-Sens (Filter Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Cantidad por la cual la velocidad afectará T1 (tiempo) del filtro de envolvente Especifique un valor positivo (+) si quiere acelerar el tiempo T1, o un valor negativo (-) para retrasarlo.
F-Env T4 V-Sens (Filter Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Valor por la cual la velocidad key-off afectará T4 (tiempo) del filtro de envolvente Especifique un valor positivo (+) si quiere acelerar el tiempo T4, o un valor negativo (-) para retrasarlo.
F-Env Time1–4 (Filter Envelope Time 1–4)	0–127	tiempos de filtro de envolvente (T1–T4) Los ajustes altos alargarán el tiempo sobre el cual se alcanza el siguiente nivel de frecuencia de corte. (Por ejemplo, T2 es el tiempo por encima del cual el nivel cambia de L1 a L2.)
F-Env Level0–4 (Filter Envelope Level 0–4)	0–127	Niveles de filtro de envolvente (L0–L4) Especifica el cambio de la frecuencia de corte en cada punto relativos al nivel de referencia.

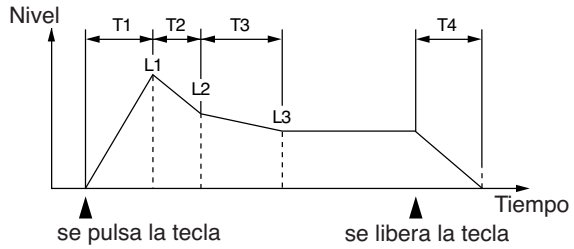
Amp

Estos parámetros TVA (Time Variant Amplifier- Amplificador variable en tiempo) especifican cómo cambiará el pan y volumen del sonido.

parámetro	valor	descripción
Tone Level (Rhythm Tone Level)	0–127	Volumen de cada tono rítmico Este parámetro se usa principalmente para ajustar el balance del volumen entre tonos rítmicos.
Wave Level	0–127	Volumen de cada onda Este parámetro se usa principalmente para ajustar el balance del volumen entre ondas.
Tone Pan (Rhythm Tone Pan)	L64–63R	Panorámica de cada tono rítmico L64 es el extremo izquierdo, 0 es el centro, y 63R es el extremo derecho
Random Pan Depth	0–63	Cantidad por la cual la panorámica variará aleatoriamente cada vez que presione un pad El incremento de esta valor producirá una mayor cantidad aleatoria de cambio.
Alternate Pan Depth	L63–63R	Cantidad por la cual la panorámica se moverá alternativamente entre la derecha e izquierda cada vez que presione un pad. El incremento de esta vlor producirá una mayor cantidad de cambio. Este valor se puede ajustar en dirección L o R, y esto invertirá el orden por el cual el tono es paneado (panned) hacia la izquierda o derecha. Si quiere alternar dos tonos entre la izquierda y derecha, fija cada tono a los valores opuestos de L y R.
Wave Pan	L64–63R	Panorámica de cada onda. L64 es el extremo izquierdo, 0 es el centro, y 63R es el extremo derecho.
Wave Rnd Pan Sw (Wave Random Pan Switch)	OFF, ON	utilice estos ajustes para cambiar aleatoriamente la panorámica de la forma de onda cada vez que se presiona un pad (ON) o no (OFF). El rango del cambio de panorámica es establecido por los ajustes de Random Pan Depth.
Wave Alt Pan Sw (Wave Alternate Pan Switch)	OFF, ON, REVS	fíjelo a ON para panear la onda según los ajustes Alternate Pan Depth , o a REVS cuando quiera el paneado inverso. If you do not want the panning to change each time a pad is pressed, set this to OFF.

Amp Env (Amp Envelope)

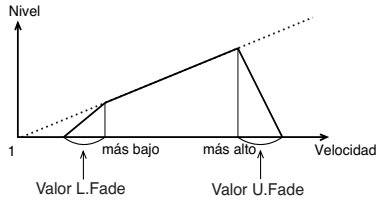
Estos parámetros especifican la profundidad del amp de envolvente (cambio del volumen sobre el tiempo) y la forma de la envolvente.



parámetro	valor	descripción
A-Env V-Curve (Amp Envelope Velocity Curve)	FIX, 1–7	Curva por la cual la velocidad afectará al volumen del tono Si está "FIX," el volumen del tono se mantendrá igual sin tener en cuenta la variación de velocidad. 1 2 3 4 5 6 7
A-Env V-Sens (Amp Envelope Velocity Sensitivity)	-63– +63	Cantidad por la cual la velocidad afectará al volumen del tono Fije un valor positivo (+) si quiere incrementar el cambio de volumen de tono, o valor negativo (-) si quiere disminuir el cambio de volumen de tono.
A-Env T1 V-Sens (Amp Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Cantidad por la cual la velocidad afectará al tiempo T1 (tiempo) del Amp envelope Especifique un valor positivo (+) si quiere acelerar el tiempo T1, o un valor negativo (-) si quiere retardarlo.
A-Env T4 V-Sens (Amp Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63– +63	Cantidad por la cual la velocidad key-off afectara T4 (tiempo) del Amp envelope Especifique un valor positivo (+) si quiere acelerar el tiempo T4, o un valor negativo (-) si quiere retardarlo
A-Env Time1–4 (Amp Envelope Time 1–4)	0–127	Tiempos (T1–T4) de Amp envelope Los valores altos alargarán el tiempo por el cual se alcanza el siguiente nivel de volumen de la envolvente. (Por ejemplo, T2 es el tiempo por encima del cual el nivel cambia de L1 a L2.)
A-Env Level1–3 (Amp Envelope Level 1–3)	0–127	Niveles (L1–L3) de Amp Envelope Especifica el cambio de volumen en cada punto relativo al nivel de referencia.

WMT (Wave Mix Table)

En la unidad MC-808, puede asignar cuatro ondas estéreo a un tono rítmico. Esto le permite crear tonos rítmicos altamente expresivos que cambiaran su sonido en respuesta a la manera dinámica de tocar el teclado, al utilizar un teclado MIDI externo. Esta funcionalidad hace alusión a WMT (Wave Mix Table).



parámetro	valor	descripción
Velocity Control (WMT Velocity Control)	OFF, ON, RANDOM	Especifica si se usará los datos de velocidad (ON) o (OFF) para ignorarlo. Si especifica RANDOM, los tonos sonarán aleatoriamente, sin tener en cuenta la velocidad.
Velo Fade Lower (WMT Velocity Fade Width Lower)	0–127	Especifica el cambio de volumen que se produce cuando se toca una tecla en un instrumento externo, como un teclado MIDI, con una fuerza que es menor que el límite inferior del rango de velocidad especificado debajo. El incremento hará que el volumen decaiga con más suavidad. Fijelo a 0 si no quiere oir ningún sonido cuando toque una tecla con una fuerza fuera del rango de velocidad especificados.
Velo Range Lower (WMT Velocity Range Lower)	1–Upper	límite más bajo de velocidades que harán sonar la onda Fije este parámetro si quiere usar la velocidad para conmutar entre ondas.
Velo Range Upper (WMT Velocity Range Upper)	Lower–127	límite más alto de velocidades que harán sonar la onda Fije este parámetro si quiere usar la velocidad para conmutar entre ondas. * No es posible fijar el límite más bajo(Lower) a uno mayor que el límite más alto, y viceversa.
Velo Fade Upper (WMT Velocity Fade Width Upper)	0–127	Especifica el cambio de volumen que se produce cuando se toca una tecla en un instrumento externo, como un teclado MIDI, con una fuerza que es mayor que el límite superior del rango de velocidad especificado. El incremento hará que el volumen decaiga con más suavidad. Fijelo a 0 si no quiere escuchar ningún sonido cuando toque una tecla con una fuerza fuera del rango de velocidad especificados.

General

Otros parámetros variados se indican aquí.

parámetro	valor	descripción
Rhythm Level (Rhythm Set Level)	0–127	Volumen global del Set rítmico
Assign Type	MULTI, SINGLE	Este ajuste determina si una nota de tono rítmico que se está reproduciendo se detendrá cuando la misma nota se vuelva a reproducir (SINGLE), o si continuará su reproducción, enmascarada con la nueva nota (MULTI).
Mute Group	OFF, 1–31	Le permite designar dos o más tonos rítmicos que no estan permitidos de sonar simultáneamente. Por ejemplo, en un set de batería acústica real el sonido de un hi-hat abierto y un hi-hat cerrado nunca se producirán simultaneamente, dado que lo produce el mismo instrumento. Para simular este comportamiento en la unidad MC-808, puede establecer los tonos rítmicos de hi-hat abierto y cerrado al mismo Grupo Mute. Puede tener hasta 31 Grupos por set rítmico. Si no desea usar un Grupo Mute con tono rítmico cambie a off.
Tone Env Mode (Rhythm Tone Envelope Mode)	NSUS, SUST	Cuando se selecciona una forma de onda de tipo Loop, normalmente continuará sonando mientras se presione un Pad. Si quyiere que la nota decaiga naturalmente aún así el pad siga presionado, establezca esto a “NSUS.” * Si ha seleccionado una onda tipo one-shot, el sonido no será sostenido si está “SUST.”
Tone Pitch Bend Range (Rhythm Tone Pitch Bend Range)	0–48	Cantidad de cambio de pitch (en pasos de semitonos) que se producirá al mover el pitch bend lever de un teclado MIDI externo u otro dispositivo.
Tone Reverb Send Level (Rhythm Tone Reverb Send Level)	0–127	Especifica la profundidad de la reverb aplicada a cada tono rítmico Fíjelo a 0 si no desea aplicar Reverb.
Tone Output Asgn (Rhythm Tone Output Assign)	DRY, MFX1, MFX2, COMP, DIR1	Especifica el sonido original de cada tono rítmico que saldrá **DRY:** salida a los jacks MIX OUTPUT sin pasar através de los efectos **MFX1 (2):** Salida através de multiefectos (multi-effects) 1 (o 2) **COMP:** Salida através del compresor **DIR:** Salida a los jacks DIRECT OUTPUT sin pasar através de los efectos

Special editing

RANDOM MODIFY	Esto controla los parámetros del generador de sonido de la parte actual. Es una via conveniente para usar randomness para crear sonidos que desee.

Parámetros de edición de Sample

NOTE

Las operaciones de edición de sample (e.j., chop, normalize) se aplican al sample entero. Aún asi usted especifique un punto de inicio o final, estos serán ignorados.

Si solo quiere que se aplique la operación en una región entre el punto de inicio y final, use Truncate para eliminar la sección no deseada del sample antes de ejecutar la operación de edición de sample.

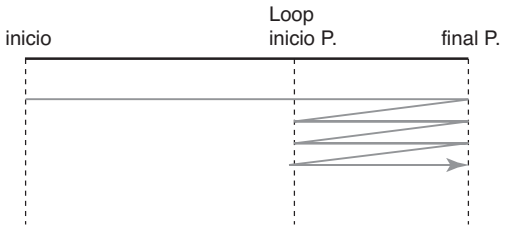
Parámetros Sample

Parametro	Valor	Explicación
Loop Mode	FWD, ONE-SHOT, REV, REV-ONE	How the sample will be played Refer to **Sobre el modo Loop** (p. 62).
Loop Tune	-50– +50	Pitch of the loop region Make fine adjustments in one-cent (1/100 semitone) steps.
Original Key	0 (C-1)–127 (G9)	Note number that will play the sample at the pitch at which it was sampled
BPM	5–300	Original BPM of the sample * You will need to edit this Valor when using Auto Sync.
Time Stretch Type	TYPE01–TYPE10	Auto sync method Decreasing this Valor will optimize the sound for more rapid phrases, and increasing this Valor will optimize the sound for slower phrases.
Start Fine	0–255	Fine adjustment of the Start point
Loop Start Fine	0–255	Fine adjustment of the Loop Start point
Loop End Fine	0–255	Fine adjustment of the End point
Sample Gain	0, +6, +12 [dB]	Gain of the sample This will boost the volume of the sample.
Sample Fine Tune	-50–+50	Pitch of the sample Make adjustments in one-cent (1/100 of a semitone) steps.
Sample Level	1–127	Volume of the sample

Sobre el modo Loop

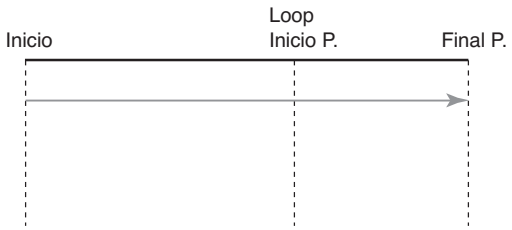
FWD (Forward)

Después de reproducir el sonido del sample desde el punto de inicio hasta el final , se volverá a repetir hacia adelante en bucle desde el inicio hasta el final.



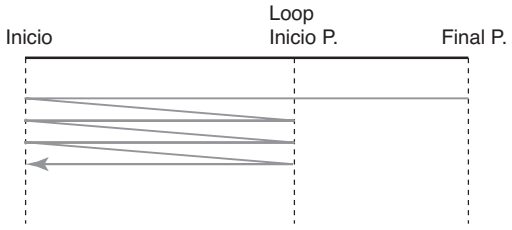
ONE-SHOT

El sample se reproducirá solo una vez desde el punto de inicio hasta el punto final.



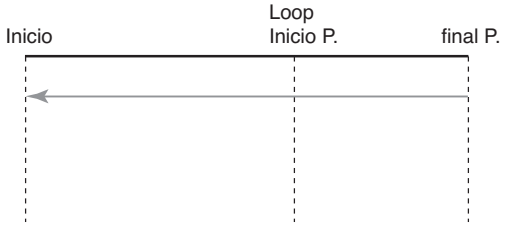
REV (Reverse)

Cuando el sample ha sido reproducido de manera inversa desde el punto final hasta el punto de inicio, se volverá a repetir hacia atrás en bucle desde el final hasta el inicio.



REV-ONE (Reverse One-shot)

El sample se reproducirá solo una vez desde el punto final hasta el punto de inicio en dirección inversa.



Truncate

Esta operación corta la porción del sample anterior al punto de inicio (Start Point) y posterior al punto de fin (End Point.)

Chop

Esta operación divide el sample en dos o más samples (con un máximo de 16).

Parámetro	Explicación
Auto Chop	cómo se dividirá el sample **Level:** Dividir según el volume. **Beat:** Dividir en beats según los BPM (p. 62) del sample. **Divide x:** Dividir por 'x' números de longitudes iguales.

Emphasis

En algunos casos, la calidad del audio será mejorada si amplifica o potencia el rango de alta frecuencia de un sample importado. También, el rango de alta frecuencia del sample puede ser remarcado cuando utilice un sample hecho por otro fabricante. En este caso, puede minimizar el cambio del caracter tonal atenuando el rango de altas frecuencias.

Parámetro	Explicación
Emphasis Type	**PreEmphasis:** Enfatiza (remarca) el rango de alta frecuencia. **DeEmphasis:** Atenúa el rango de baja frecuencia.

Edit Time Stretch

Esta operación estira o contrae el sample para modificar la longitud y el tempo.
Puede estirar o contraer por un factor desde la mitad hasta doblar la medida original.

Edit Time Stretch	**BPM:** cambia el BPM (p. 62) del sample a los BPM que especifique. **Time:** especifica la longitud del sample como un valor de tiempo. **Rate:** especifica la longitud relativa al valor actual del sample. **Range:** 50.0–200.0%	
Type	TYPE01–TYPE10	Los ajustes menores de este Valor harán el sonido más adecuado para fraseos rápidos, y los ajustes mayores harán el sonido más adecuado para fraseos lentos
Quality Adjust	1–10	Hace ajustes más finos a la calidad tonal del Time Stretch.

Normalize

Esta operación eleva el nivel del sample lo máximo posible sin exceder el nivel máximo.

Amp

Esta operación aplica una envolvente (cambio variante en el tiempo) al volumen del sample.

Address 1–4	localización de cada punto
Rate 1–4	proporción de amplificación en cada punto especifica cómo será amplificada o reforzada el volumen en cada punto en relación al valor actual. **Range:** 0–400%

sampling groovebox (Seccion generador de sonido) Fecha : Enero 15, 2006

Modelo MC-808

diagrama de implementacion MIDI

Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	X	1–16	
Channel	Changed	X	1–16	
Mode	Default	X	Mode 3	
	Messages	X	Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
	Altered	**********		
Note Number :	True Voice	0–127 **********	0–127 0–127	
Velocity	Note On	O	O	
	Note Off	O * 5	O	
After Touch	Key's	X	O * 1	
	Channel's	O	O * 1	
Pitch Bend		O	O * 1	
Control Change	0, 32	O *1	O *1	Bank select
	1	O	O	Modulation
	5	X	O	Portamento time
	6, 38	X	O	Data entry
	7	O	O	Volume
	10	O	O	Panpot
	11	X	O	Expression
	16	O	O	General Purpose Controller 1
	18	O	O	General Purpose Controller 3
	19	O	O	General Purpose Controller 4
	64	O	O	Hold 1
	65	X	O	Portamento
	66	X	O	Sostenuto
	68	X	O	Legato Foot Switch
	71	O	O	Resonance
	72	O	O	Release Time
	73	O	O	Attack Time
	74	O	O	Cutoff
	75	O	O	Decay Time
	80	O	O	General Purpose Controller 5
	81	O	O	General Purpose Controller 6
	82	O	O	General Purpose Controller 7
	83	O	O	General Purpose Controller 8
	84	X	O	Portamento control
	91	O	O (Reverb)	General Purpose Effect 1
	1–3, 33–95 *3	O	O	
	98, 99	X	X	NRPN LSB, MSB
	100, 101	X	O	RPN LSB, MSB
Program Change	: True Number	O *1 **********	O *1 0–127	Program No. 1–128
System Exclusive		O	O *1	
System Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune Request	X	X	
System Real Time	: Clock	X	O	
	: Commands	X	X	
Aux Messages	: All Sound Off	X	O	
	: Reset All Controllers	O *4	O	
	: Local On/Off	X	X	
	: All Notes Off	O *4	O (123–127)	
	: Active Sensing	O *1	O	
	: System Reset	X	X	
Notes		* 1 O X is selectable. * 2 Recognized as M=1 even if M≠1. * 3 The settings are changeable. * 4 Transmitted only when V-LINK is ON.	* 5 Fixed at 64	

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : Yes

Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : No

sampling groovebox (Seccion Secuenciador) Fecha : Enero 15, 2006

Modelo MC-808

Diagrama implementacion MIDI

Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1–16 X	1–16 X	There is no basic □ channel.
Mode	Default Messages Altered	X X	X X	
Note Number :	True Voice	0–127 **********	0–127 0–127	
Velocity	Note On Note Off	O O	O O	
After Touch	Key's Channel's	O O	O O	
Pitch Bend		O	O	
0–119 Control Change		O	O	
Program Change	: True Number	O **********	O 0–127	
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune Request	O *1 X X	O *2 X X	
System Real Time	: Clock : Commands	O *1 O *1	O *3 O *2	
Aux Messages	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	O O X O *4 O X	O O X O (123–127) *4 O X	
Notas		*1 Se transmite solo cuando Sync Out esta ON. *2 Se reconoce solo cuando Sync Mode es SLAVE o REMOTE. *3 Se reconoce solo cuando Sync Mode es SLAVE. *4 Modos de mensajes (123–127) son almacenados/transmitidos despues de proceso All Notes Off los mensajes The All Notes Off por si mismos no son almacenados/transmitidos.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : Yes

Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : No

Perfiles de los creadores de patrones

David “Tweeky” Ahlund

David empezó como un joven ganador en dos competiciones musicales de Roland, abarcando todo el camino desde 1998 hasta el 2000. Hoy en dia, diseña musica y sonidos para distintos productores de Roland asi como para tours alrededor del mundo, con su sello Breakbeat-mix sound, para mostrarle a todos como se supone que los productos deben de usarse. Tiene una amplia experiencia en muchos estilos musicales (desde electronica fuerte hasta hip-hop y Rn´B) y es incluso cantante/rapero principal en varias bandas.

Hans-Joerg Scheffler

Nació y se crió en el Ruhrvalley, la cual era el area industrial mas grande de Alemania. El interés de Hans por el ritmo y ruido le llegó casi naturalmente. Hoy, él lleva su propia empresa, Digital Audio Design, (Diseño de Audio Digital) y crea muestras, patches asi como también patrones y canciones demo para Roland y otras compañias.

También trabaja como consultor y especialista de productos para Roland y como Escritor freelance para la revista alemana KEYBOARD y vive en una pequeña casa con su esposa, dos gatos y un perro llamado Gaku.

Pueden visitarle en su página online www.digitalaudiodesign.de

Heigo Tani (Co-Fusion, Wall5)

Heigo Tani comenzó su trabajo de DJ en 1985, y ha lanzado numerosos trabajos dentro del Japón y el extranjero como miembro de la Unidad Co-Fusion con DJ WADA.

Recientemente ha estado componiendo, arreglando y haciendo remix a artistas del J-pop. Incluso ha lanzado un cover del clásico de Crystal Waters, “Gypsy Woman” (Mujer gitana) de Reel Musiq, bajo el nombre de su propia unidad Wall5, y una versión analógica de “HOTHOT” bajo el nombre Co-Fusion de Fatboy Slim o el Label de Norman Cook “Southern Friend Records”.

Para más detalles visite su página web http://www.sublimerecords.net/

Huston Singletary

Huston Singletary es productor musical, programador, diseñador de sonido y compositor filmico basado en Atlanta, E.E.U.U. Su programación y habilidades de productor le han llevado dentro de los estudios de grabación al rededor del mundo, y su diseño de sonido y trabajo como proveedor de contenidos demo le han tenido ocupado, con incontables nuevos productos y lanzamientos musicales. Huston ha trabajado con una diversa lista de artistas de Jeff Lorber y con la legenda del Jazz, George Howard.

Su lista de clientes incluye trabajos con Babyface, Barry Gordy, Whitney Houston, Aslyn, Virgin Records, Capitol Records y más.

Su página web es: hustonmusic.net & smithandhuston.net

Justin Berkovi

Justin Berkovi – músico, productor, remixer, artista en vivo y director/ diseñador artístico. Justin ha lanzado 5 albums solo, ha tocado en escenarios en vivo al rededor del mundo y ha inaugurado dos sellos discográficos independientes. Intenta seguirsu amor por el cine, creando musica para películas en un futuro y continua en contacto con fabricantes trabajando en diseño de sonidos y otros proyectos. Para más información, por favor ir a www.justinberkovi.com

Kilian Schweer

Kilian Schweer es un musico alemán que trabaja en el campo de música electrónica experimental. Ha estado programando patrones y sonidos para el Roland MC – 505 y Roland MC-909. Kilian ha trabajado también para variar producciones de TV y proyectos multimedia, y está seriamente comprometido con interpretaciones en vivo. Actualmente está estudiando diseño de comunicación, explorando nuevos métodos en combinacion de sintesis de sonidos, con figuras animadas generadas por ordenador.

Manuel Schleis

Nació en 1979, tempranamente empezó con lecciones de piano cuando tenia 6 años de edad. Hoy en dia, es un conocido productor Techno/ House en Alemania, con toneladas de lanzamientos (en muchos generos electronicos). Pero de hecho, empezó su carrera con diseño de sonido. Además diseña sonidos especiales para grandes fabricantes como Roland, tiene su propio portal online con muchas muestras disponibles de cd´s y sonidos para diferentes sintetizadores.

Manuel Schleis @ Web:
www.vengeance-music.de (Releases & Remixes)
www.vengeance-sound.com (Online Soundportal)
www.vengeance-mastering.com (mastering services)
www.vengeance-forum.de (Growing Music-Community)

Markus Schneider RISC (Risclab) - Berlin

Productor de música electrónica, desde techno hasta trabajos de composicion. Ha llevado a cabo eventos musicales en su galería (Lukas&Hoffman) – e.g. Proyectos con OceanClub/ Fehlmann/ Gut y Betke (Pole).
Varios trabajos colaborativos incluyendo Instalaciones de Video/ Media (Sanguineti) y Procesos Generativos Realtime (Riekoff) fueron presentados en galerias, museos y festivales como el CTM, Berlin o SONAR en Barcelona.
Dedicado a ClubCulture MS, activamente trabaja como músico y VJ.

http://www.risclab.org
http://www.texone.org

Michel Pougin

Michel Pougin nació en el ´76 y es un verdadero hermano químico en el sentido textual de la palabra. Es estudiante de quimica y productor de autentica musica trance. Michel tiene su propio estudio en donde trata de encontrar la formula para el surco perfecto y trabaja para Roland como diseñador de sonido y es el primero en llamar cuando se trata de demostrar groove grear products en Alemania. Website: www.carbon-music.de.

Shinichiro Murayama

Shinichiro Murayama es creador musical envuelto en un amplio rango de actividades que incluye composiciones, arreglos, producciones,coros e ingeniería para numerosos artistas top, sin importar la generación. Particularmente se especializa en la creación de sonidos R&B y es conocido por su poderosos arreglos ritmicos. Ha estado utilizando productos Roland por un largo tiempo, y ha construido una colección de modelos historicos durante el curso de su propio desarrollo. Ha proporcionado canciones demo para las series Fantom-S y patrones oara el MC-909. Estará lanzando su primer albúm solo en la primavera del 2006.

Stefan Kengen aka Steven Keen

Nació y se crió en Copenhagen, Dinamarca en 1972. Steven Keen, se unió al Tivoli Guard a la edad de 11 y tomó lecciones de piano. Ya a la edad de 6 habia desarrollado un intereés en la música electronica y sus instrumentos y ha escrito y producido musica, principalmente con ordenadores y sintetizadores desde 1980. Ha coescrito y producido para numerosos locales de baile y actos pop, como el sonido de seducción, SOAP, y Blaa Oejne, asi como también entrenamiento vocal y remixing.

Sterling Moss

Sterling Moss es un DJ único de Reino Unido, considerado como innovador en su amplio estilo técnico, usando 3 platos, fx y una mc- 909 los cuales se mezclan en un mix explosivo. Asi como ser reconocido globalmente por estas habilidades, Sterling incluso posee su propio sello discográfico "Racetrax" asi como también producciones y remixin para un número de otros sellos, los cuales han visto las caracteristicas de su trabajo en la lista de éxitos top 40 de Reino Unido.

.

Tetsuya Tamura (Remo-con)

Tetsuya Tamura comenzó su trabajo de DJ en 1993. Como el productor del grupo de producción "Yokota Shoukai", ha sido responsable de numerosas composiciones, arreglos, programaciones e ingeniería para ambos, Japoneses y Artistas de occidente.

Desde el 2001 ha estado activo como artista bajo el nombre de "Remo-con".

Ha lanzado singles en el sello "HellHouse recordings" dirigido por Yoji Biomehanika asi como del sello Alemán "TRACID TRAXXX."

Tim Hüfken

Tim Hüfken, 28 años natural de Holanda, (Paises Bajos). Ahora reside en Bélgica, es el demostrador de the dance gear and Cakewalk/ edirol para la Central de Roland Europa. Es Dj y productor y tiene una compañía de gráficos publicitarios y post producción AV. Sus preferencias musicales son diversas y van desde lounge hasta hardstyle. Ha hecho discos y remixes para varios artistas y sigue activo como DJ y productor en el area Benelux.

04233889-01

04233889 '06-2-1N

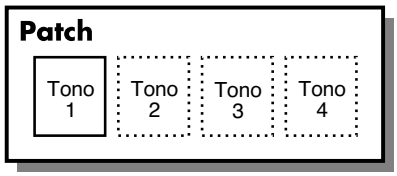
Modo Patch/ Muestra

En este modo puede editar sonidos.

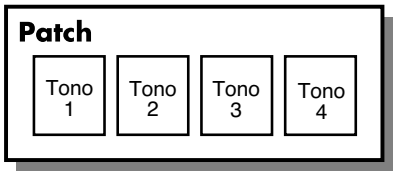
Editar patches (“Patch Edit”)

Cómo está organizado un patch

El tipo de sonido más reproducido en el MC-808 se llama Patch. Cada Patch puede tener cuatro “Tones” (tonos).



Ejemplo 1:Un Patch constituido por un unico Tono (Tonos 2–4 están desactivados).

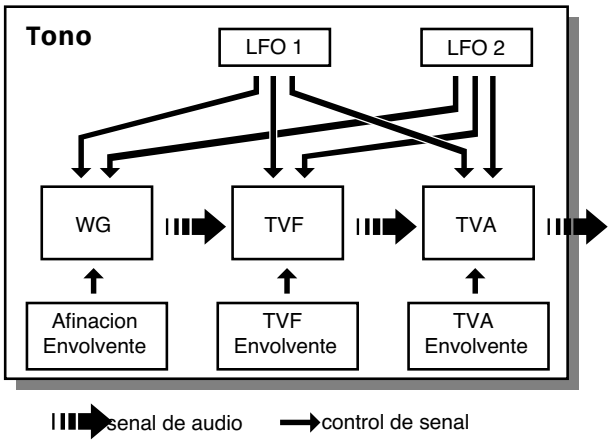


Ejemplo 2: Un Patch constituido por cuatro Tonos.

Puedes configurar cada “Tone” en on/off para especificar que “Tones” producirán el sonido (p. 89).

Cómo se organiza un “tone”

Los “Tones” son pequeñas unidades programables de sonido del MC-808, y son los bloques básicos de construcción de un Patch. Podrá reproducir un Tone sólo como una parte de un patch. Un Tone se compone de los 5 componentes siguientes.



WG (Wave Generator)	Selecciona la forma de onda PCM que proporciona la bese del Tone. * *El MC-808 tiene 622 formas de onda distintas de las cuales dos se pueden asignar a cada tone. (Consulte **“Listado de forma de onda”** (p. 2) en **“Listado de Sonidos y Parámetros”.**)* Todos los Patches construidos en el MC-808 consisten en combinaciones de Tones basados en estás formas de ondas.
TVF (Time Variant Filter)	Especifica cómo cambian las frecuencias que componen el Tone.
TVA (Time Variant Amplifier)	Especifica cómo cambian el volumen y el pan que componen el Tone.
Envelope	Una envolvente aplica modificaciones en el Tono todo el tiemp. Hay una envolvente separada para la afinación, TVF (filter) y TVA (volume). Por ejempl, puede usar la envolvente TVA para modificar la forma en la que el ataque del Tone decae.
LFO (Low Frequency Oscillator)	Use el LFO para crear cambios drásticos o “modulación cíclica” en el Tone. Cada tone tiene dos LFOs. Y el LFO puede aplicarse a la configuración de afinación, TVF (filter), y TVA (volumen) del tone. Cuando una LFO se aplica a la afinación, u efecto de vibrato se produce. Cuando una LFO se aplica al corte de frecuencia TVF, un efecto de wah-wah se produce. Cuando un LFO se aplica a un volumen TVA, un efecto de tremolo se produce.

Seleccionar un patch

Tipos de patch

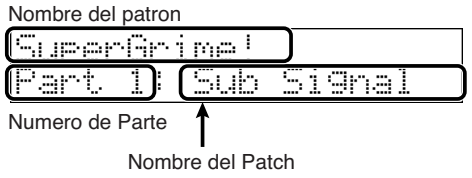
Los patches del MC-808 se almacenan en bancos los cuales contienen 128 patches; bancos grupo usuario A–H y bancos grupo tarjeta A–H.

Grupo	Banco	Descripción
Usr (User group)	A–H	Este es el grupo de bancos regrabables (rewritable) de la memoria interna del MC-808. Los Patches que crea se guardan en este grupo de bancos. Cada grupo A–G contiene 128 patches, de un total de 896 patches de este grupo.
Crd (Card group)	A–H	Este es el grupo de bancos regrabables (rewritable) de la tarjeta CompactFlash insertada en en el panel frontal de la tarjeta de memoria. Los Patches que cree pueden gruardarse en este grupo de banco.
USAM (User sample patch)	–	Los Samples (muestras) que grabe pueden seleccionarse de la misma forma de la de un patch convencional.
CSAM (Card sample patch)	–	

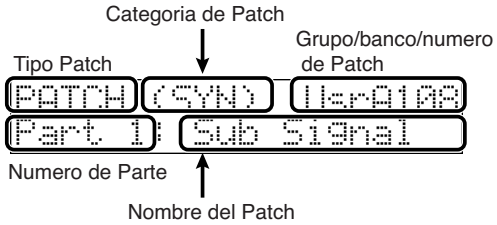
Seleccionar un patch

1. En el modo Patrón , seleccione un patrón.

2. Seleccione la parte del patch que desea editar.
El patch o conjunto rítmico que seleccione (**patch actual/ conjunto rítmico actual**) se mostrará.



3. Pulse [PATCH/SAMPLE] para entrar en el modo Patch/ Sample (muestra).
El patch o conjunto rítmico que seleccione (**patch actual/ conjunto rítmico actual**) se mostrará.



* *Asegúrase que el tipo de patch ha sido seleccionado en “PATCH.” Se está seleccionado en “RHYTHM,” mueva el cursor hasta “RHYTHM”y gire el dial VALUE o pulse [DEC] para cambiarlo a “PATCH.”*

4. Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar el grupo de patch, banco y número deseados.
USER: Usr (usuario) A–H
CARD: Crd (tarjeta) A–H
USAM: Sample Usuario
CSAM: Sample Tarjeta

* *También use los botones de GRUPO [USER]/[CARD] .*

El display actual/próximo se mostrarán cómo de la siguente forma.
Ejemplo: Para USER A 001

Ejemplo: Para USAM (sample usuario) 1050

5. Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionarl el patch deseado.

Selección de patches por categorias (“Category Lock”)

El MC-808 proporciona una función de búsqueda de patrones mediante las cuales podrá encontrar rápidamente el patch deseado mediante la especificació de la categoria de patch desea.

Puede elegir entre las siguientes categorias.

Si selecciona la cateogria cerrada, sólo accederá a los sonidos que están en esta categoria cuando seleccione un patch. En el caso contrario, puede acceder hasta la próxima categoria no intencionadamente, mediante la categoría cerrada lo evitará .

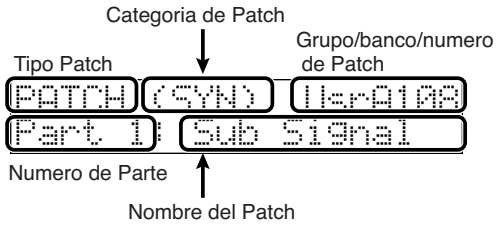
Categoría		Contenido
- - -	Si asignación	Si asignación
PNO	AC.Piano	Piano acústico
EP	EL.Piano	Piano eléctrico
KEY	Keyboards	Otros Teclados (Clav, Harpsichord etc.)
BEL	Bell	Campanas, Colchón de Campanas
MLT	Mallet	Mallet
ORG	Organ	Órgano Eléctrico y de Iglesia
ACD	Accordion	Acordeón
HRM	Harmonica	Harmónica, Blues Harp
AGT	AC.Guitar	Guitarra Acústica
EGT	EL.Guitar	Guitarra Eléctrica
DGT	DIST.Guitar	Guitarra Distorsionada
BS	Bass	Bajo Eléctrico y Acústico
SBS	Synth Bass	Bajo Sinte
STR	Strings	Cuerdas
ORC	Orchestra	Formación Orquestal
HIT	Hit&Stab	Orquesta Hit, Hit
WND	Wind	Vientos (Oboe, Clarinete etc.)
FLT	Flute	Flauta, Piccolo
BRS	AC.Brass	Metales Acústicos
SBR	Synth Brass	Metales Sinte
SAX	Sax	Saxo
HLD	Hard Lead	Sinte Solista Duro
SLD	Soft Lead	Sinte Solista Suave
TEK	Techno Synth	Sinte Techno
PLS	Pulsating	Sinte de Pulsos
FX	Synth FX	Sinte de FX (Noise etc.)
SYN	Other Synth	Sinte Polifónico
BPD	Bright Pad	Sinte Colchón Brillante
SPD	Soft Pad	Sinte Colchón Suave
VOX	Vox	Vox, Choir
PLK	Plucked	Plucked (Harp etc.)
ETH	Ethnic	Otros Étnicos
FRT	Fretted	Fretted Inst (Mandolina etc.)
PRC	Percussion	Percusión
SFX	Sound FX	Sonidos de FX
BTS	Beat&Groove	Beat and Groove
DRM	Drums	Conjunto de Batería
CMB	Combination	Otros patches utilizando r

NOTE

El Conjunto Rítmico no tiene categorías.

1. Pulse [PATCH/SAMPLE] para entrar en modo Patch/Sample.

El conjunto patch/rhythm seleccionado (**patch actual o conjunto rítmico actual**) se mostrará.



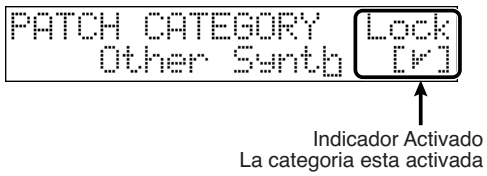
2. Use [CURSOR ■ ■] para mover el cursor hacia la categoría del patch.

3. Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para cambiar la categoría.

4. Pulse [ENTER].

La pantalla de categoría cerrada aparecerá.

5. La configuración de pantalla cerrada se variará cada vez que presione [ENTER].



* *Además puede cambiar la categoría del patch mientras está en la pantalla de categoría cerrada.*
Mueva el cursor hacia la categoría de patch gire el dia VALUE o use [INC] [DEC] para cambiar la categoría.

6. Pulse [EXIT] para volver al modo Patch/Sample.

Si la categoría está cerrada, la pantalla mostrará lo siguiente.

7. Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar un patch.

Si la categoría está cerrada, sólo podrás seleccionar sonidos dentro de esta categoría.

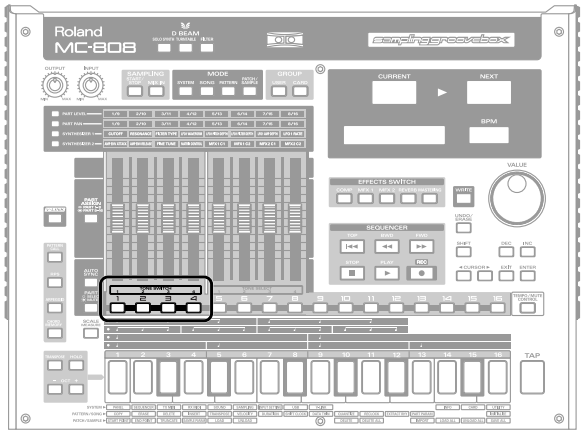
Procedimiento de edición de patches

Consejos para editar patches

- **Seleccionar un patch similiar al sonido que desea crear.**
  Es difícil crear un sonido nuevo exacto al que desea si selecciona un patch y modificas sus parámteros aleatoriamente. Es razonable empezar con un patch cuyo sonido está relacionado con el que tiene en mente.
- **Decida cuales tonos sonarán.**
  Cuando crea un patch, es importante decidir que tonos usará. También es importante inhabilitar tonos indeseados para evitar malgastar voces, reduciendo innecesariamente el número de notas que pueds tocar simultáneamente.

Seleccionar los tonos que sonarán (TONE SWITCH)

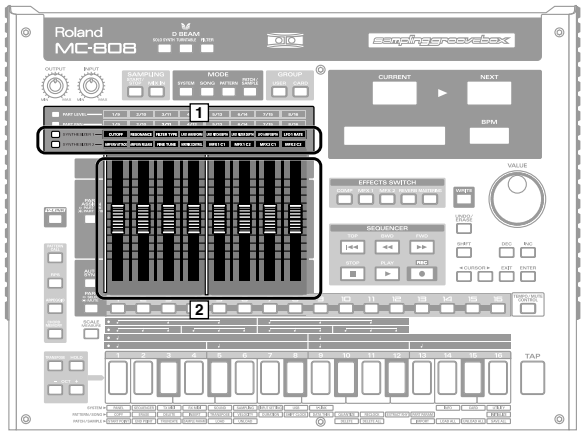
Selecciona los tonos que desea escuchar. Si desea un tono específico, inhabilita los tonos restantes.



En el modo Patch/Sample, presione [SHIFT] y pulse TONE SWITCH [1]–[4] para habilitar un tono [on] (el botón indicador se iluminará) o deshabilitar [off] (botón apagado).

Uso de los faders motorizados para editar un patch

El MC-808 le permite usar los faders motorizados para editar un patch.
Primero busque un sonido como el deseado, guarde el patch (p. 91).



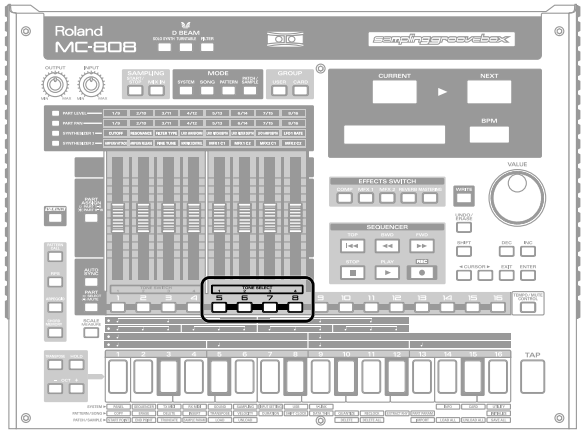
1. **Seleccione el patch que desea editar (p. 87).**

2. **Pulse [SYNTHESIZER1] o [SYNTHESIZER2].**
   Los faders se moverán automáticamente de acuerdo con la configuración del patch.

3. **Mueva los faders para editar el patch.**
   Puede editar los parámetros del que aparecen en el listado de la página siguiente.

Seleccione el tono a editar

Habilite [on] el tono(s) que desea editar.



IEn el modo Patch/Sample, presione [SHIFT] y pulse TONE SELECT [1]–[4] para encender el indicador(s) del botón(es) del tono(s) que desea editar.

* *Pulsando dos o más veces los botones TONE SELECT seleccione múltiples tono simultáneamente.*

Parámetros de edición de un patch

SYNTHESIZER 1

	[PART ASSIGN]=OFF		[PART ASSIGN]=ON	
Fader	**Indicaciones**	**Rango**	**Indicaciones**	**Rango**
1	Cutoff	0–127	Profundidad de Afinación Envolvente	-12–+12
2	Resonancie	0–127 ** Dependiendo de la configuración de Limitador de Resonacia (p. 121).*	Ataque de Afinación Envolvente (Teimpo1)	0–127
3	Tipo de Filtro	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	Caída de Afinación Envolvente (Tiempo3)	0–127
4	LFO1 Forma de onda	SIN, TRI, SAWU, SAWD, SQR, RND, BD-U, BD-D, TRP, S&H, CHS, XSIN, TWIM, STRS, VSIN, M001–M113	Profundidad de Afinación Envolvente	-63–+63
5	LFO1 Profundidad de Filtro	-63–+63	Ataque de Filtro Envolvente (Tiempo1)	0–127
6	LFO1 Profundidad de Filtro	-63–+63	Caída de Filltro Envolvente (Tiempo3)	0–127
7	LFO1 Profundidad de Amplificador	-63–+63	Mantenimiento Filtro Env(Nivel3)	0–127
8	LFO1 Relación	0–127	Liberación Filtro Envolvente (Tiempo4)	0–127

SYNTHESIZER 2

	[PART ASSIGN]=OFF		[PART ASSIGN]=ON	
Fader	**Indicaciones**	**Rango**	**Indicaciones**	**RangO**
1	Profundidad de Amplificador Envolvente (Tiempo1)	0–127	Nivel de Amplificación	0–127
2	Caída Amplificador Envolvente (Tiempo4)	0–127	Ataque Amplificación Envolvente (Tiempo1)	0–127
3	Afinación Fina	-50–+50	Caída Amplificación Env (Tiempo3)	0–127
4	Control Matrix	0–127	Mantenimiento Amp Env (Level3)	0–127
5	MFX1 C1	Para detalles consulta “Aplicación de efectos, **“Multi-effects (MFX)”** (p. 63).	Liberación Amp Env (Tiempo4)	0–127
6	MFX1 C2		Modificación Aleatoria	0–127
7	MFX2 C1		Tiempo de Reverb (C1)	0–127
8	MFX2 C2		Nivel de Reverb (C2)	0–127

cf.

Para detalles de cada parámetro, consulte **“Parámetros de edición del Patch”** (p. 44) en **“Listado de Sonidos y Parámetros.”**

MEMO

Los patches del MC-808 contienen otros parámetros adicionales a los que aparecen en el listado.

Puede utilizar el editor incluído para manipular estos parámetros adicionales.

Para detalles de cómo instalar y usar este editor consulte **“Using MC-808 editor”** (p. 137).

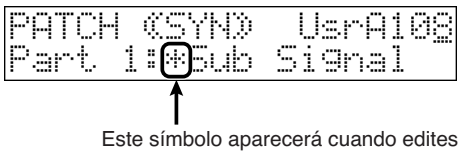
Guardar un patch

La configuración del patch/conjunto rímico que edite se perderá si selecciona otro patch/conjunto rímico o apaga la unidad.
Si desea mantener su edición, debe aplicar el siguiente procedimiento para guardar los datos.

NOTE

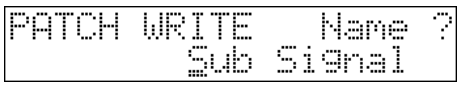
Todos los patches del MC-808 son regrabables.
En otras palabras, cuando guarda un patch, los datos del patch que ocupaban el destino de grabación se modificarán y perderán. Sin embargo, puede restaurar la configuración de fábrica mediante la ejecución de “Factory Reset” Reinicio de Fábrica(p. 25).

1. En el modo Patch/Sample, seleccione el patch que desea guardar.



2. Pulse [WRITE].

La pantalla de introducción de nombre del patch aparecerá.



3. Asigne un nombre al patch.

Botones	Descripción
[CURSOR ◀ ▶]	Mueve el cursor (a la localización que deseas introducir/editar un carácter).
Presiona [SHIFT] y pulsa [INC] o [DEC]	Cambia las letras entre superiores e inferiores.
Presiona [SHIFT] y pulsa [UNDO/ERASE]	Inserta un espacio entre el cursor localizador.
DialVALUE , [INC] [DEC]	Selectciona un caracter.
[UNDO/ERASE]	Eliminia el carácter del curosor, mientras modifica el siguiente carácter por la izquierda, cerrando el hueco.

Rango: space, A–Z, a–z, 0–9, ! “ # $ % & ‘ ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | } → ←

4. Al finalizar la introducción del nombre, pulse [ENTER].

Una pantalla aparecerá en la que podrá seleccionar el patch destino.

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

5. Pulse [USER] o [CARD] para seleccionar el grupo en el que desea introducir el patch.

[USER] Grupo usuario (Usr)
El patch se guardará en la menoria interna.

[CARD] Grupo tarjeta (Crd)
El patch se guardará en la tarjeta.

* *No podrá seleccionar el grupo tarjeta a no ser que la tarjeta CompactFlash esté correctamente insertada .*

6. Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar el patch destino.

El número y nombre del display cambiará.

Rango: UsrA001–H128
CrdA001–H128

7. Pulse [ENTER].

Le preguntará si confirma su elección.

8. Para salvar los datos, pulse [ENTER].

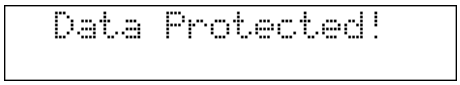
* *Para cancelar, pulses [EXIT].*

MEMO

Los samples usados por el patch se guardarán automáticamente.

En la destinación indicará “Data Protected!” (datos protegidos!) cuando intente guardar

Si el banco donde intenta guardar s el patch está protegido , Esta pantalla aparecerá, en la que podrá guardar el patch.



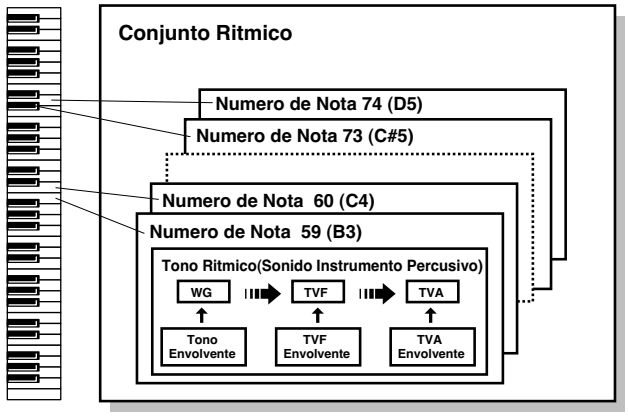
Graba el patch en cualquier banco no protegido, o inhabilita [off] la Configuración de Protección (p. 126).

* *En la configuración de fábrica, sólo “UsrH” (Patch) y “UsrB” (Conjunto rítmico) están desprotegidas.*

Editar sonidos rítmicos (Rhythm Edit)

Cómo están organizados los instrumentos de percusión

Un conjunto rítmico es una colección de 16 tonos rítmicos. Un instrumento consta de los siguientes elementos.



WG (Generador de ondas)

Esta especifica forma de onda PCM (o "wave" [onda]) forma la base de los Tonos Rítmicos, determinando como variará su afinaciónand. El MC-808 posee 622 formas de onda distinta, y 4 de ellas pueden asignarse a cada Tono Rítmico (Rhythm Tone).

cf.

Consulte **"Listado de Forma de onda"** (p. 2) en **"Listado de Sonidos y Parámetros."**

TVF (Filtro de Tiempo Variante)

Determina cómo variarán las características de la frecuencia de los Tonos Rítmicos.

TVA (Amplificación del Tiempo Variante)

Determina cómo variarán el volumen y la posición estereofónica de los Tonos Rítmicos.

Envolvente

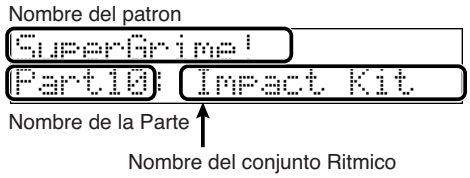
Una envolvente aplica modificaiones de tiempo al Tono Rítmico. Se debe separar la envolvente de afinación, TVF (filtro) y la TVA (volumen). Por ejemplo, puedes usar la Envolvente TVA para modificar la forma en la que el ataque del Tono Rítimco decae.

Proceso de edición del Ritmo

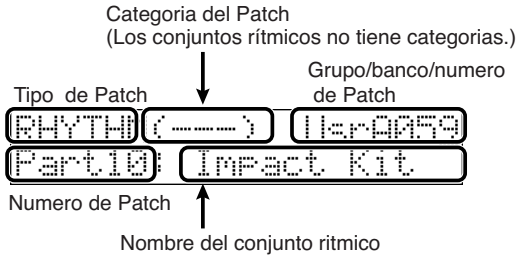
Seleccionar un conjunto rítmico

1. **En el modo "Pattern", seleccione un patrón.**

2. **Seleccione la parte que usará del conjunto rítmico que desea editar.**
   El conjunto rítmico seleccionado ("**the current rhythm set**") se mostrará



3. **Pulse [PATCH/SAMPLE] para entrar en modo Patch/ Sample.**
   El conjunto rítmico seleccionado ("**the current rhythm set**") se mostrará.



* *Asegúrase que el tipo de patch es "RHYTHM."*
Si es "PATCH," mueva el cursos hasta "PATCH" y use el dial VALUE o pulse [DEC] para que señale "RHYTHM."

4. **Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar el grupo de patch, banco y número.**
   USER: Usr (Usuario) A–B
   CARD: Crd (Tarjeta) A–B

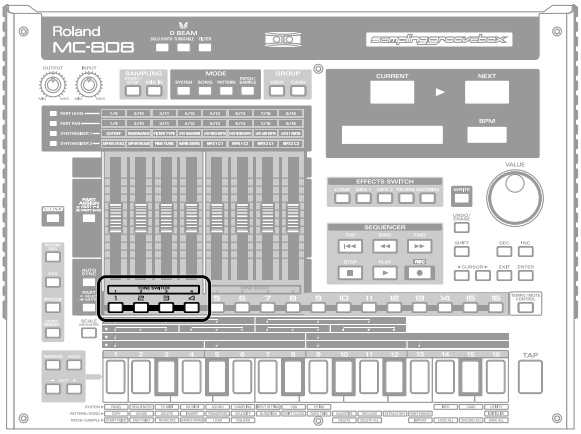
* *También puedes usa los botones de grupo "GROUP" [USER]/ [CARD] para seleccionarlo.*

El display actual/próximo "current/next" indicará lo siguiente.
Ejemplo: For USER A 001

5. **Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar un conjunto rítmico.**

Seleccione la onda(s) que sonarán

Seleccione “on” la onda(s) que desea que suene. Si desea escuchar una onda específica, seleccione “off” las restantes ondas

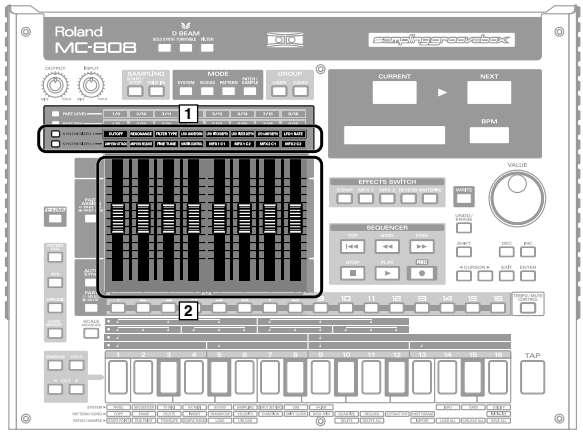


En el modo Patch/Sample, presione [SHIFT] y pulse TONE SWITCH [1]–[4] para seleccionar “on” de cada onda (botón indicador iluminado) o “off” (apagado).

Uso de los faders para editar

El MC-808 le permite usar los faders de panel para editar el conjunto rítmico.

Al comenzar con un sonido que le guste, guarda el conjunto rítmico (p. 95).

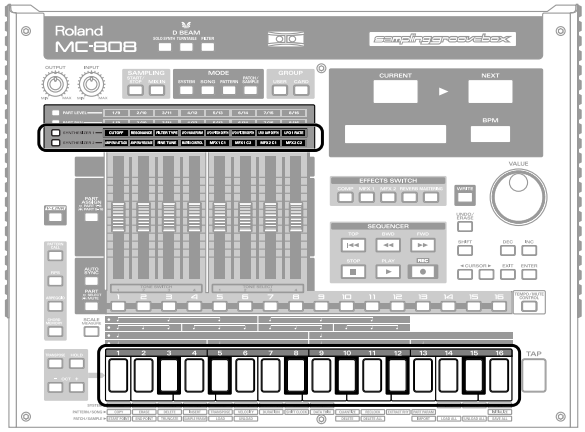


1. **Seleccione el conjunto rítmico que desea editar (p. 92).**

2. **Pulse [SYNTHESIZER1] o [SYNTHESIZER2].**
   Los faders se moverán automáticamente de acuerdo con la configuración del conjunto rítmico.

3. **Mueva los faders para editar el conjunto rítmico.**
   Puede editar los parámetros del que aparecen en el listado de la página siguiente.

Selección del tono rítmico a editar



Presione [SYNTHESIZER1] o [SYNTHESIZER2] y pulse una tecla almohadillada 1–16 para seleccionar un tono rítmico que desea editar.

Parámetros de edición Rítmica

YNTHESIZER 1

	[PART ASSIGN]=OFF		[PART ASSIGN]=ON	
Fader	**Indicaciones**	**Rango**	**Indicaciones**	**Rango**
1	Cutoff	0–127	Profundidad de Afinación Envolvente	-12–+12
2	Resonancie	0–127 ** Dependiendo de la configuración de Limitador de Resonacia (p. 121).*	Ataque de Afinación Envolvente (Teimpo1)	0–127
3	Tipo de Filtro	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	Caída de Afinación Envolvente (Tiempo3)	0–127
4	LFO1 Forma de onda	SIN, TRI, SAWU, SAWD, SQR, RND, BD-U, BD-D, TRP, S&H, CHS, XSIN, TWIM, STRS, VSIN, M001–M113	Profundidad de Afinación Envolvente	-63–+63
5	LFO1 Profundidad de Filtro	-63–+63	Ataque de Filtro Envolvente (Tiempo1)	0–127
6	LFO1 Profundidad de Filtro	-63–+63	Caída de Filltro Envolvente (Tiempo3)	0–127
7	LFO1 Profundidad de Amplificador	-63–+63	Mantenimiento Filtro Env(Nivel3)	0–127
8	LFO1 Relación	0–127	Liberación Filtro Envolvente (Tiempo4)	0–127

SYNTHESIZER 2

	[PART ASSIGN]=OFF		[PART ASSIGN]=ON	
Fader	**Indicaciones**	**Rango**	**Indicaciones**	**RangO**
1	Profundidad de Amplificador Envolvente (Tiempo1)	0–127	Nivel de Amplificación	0–127
2	Caída Amplificador Envolvente (Tiempo4)	0–127	Ataque Amplificación Envolvente (Tiempo1)	0–127
3	Afinación Fina	-50–+50	Caída Amplificación Env (Tiempo3)	0–127
4	Control Matrix	0–127	Mantenimiento Amp Env (Level3)	0–127
5	MFX1 C1	Para detalles consulta “Aplicación de efectos, **“Multi-efectos (MFX)”** (p. 63).	Liberación Amp Env (Tiempo4)	0–127
6	MFX1 C2		Modificación Aleatoria	0–127
7	MFX2 C1		Tiempo de Reverb (C1)	0–127
8	MFX2 C2		Nivel de Reverb (C2)	0–127

cf.

Para detalles de cada parámetro, consulte **“Parámetros de edición del Patch”** (p. 44) en **“Listado de Sounidos y Parámetros.”**

NOTE

El LFO y los parámetros CONTROL MATRIX no son aplicables a la parte rítmica.

MEMO

Los patches del MC-808 contienen otros parámetros adicionales a los que aparecen en el listado.
Puedes utilizar el editor incluído para manipular estos parámetros adicionales.
Para detalles de cómo instalar y usar este editor consulte **“Uso del editor del MC-808”** (p. 137).

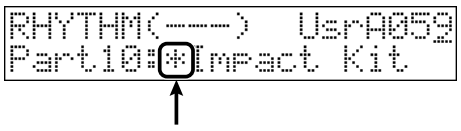
Guardar un conjunto rítmico

La configuración del conjunto patch/rhythm que edite se perderá si seleccionas un conjunto patch/rhythm diferente o apaga la unidad. Si desea mantener los cambios realizados, guárdelos como describimos a continuación.

NOTE

Todos los conjuntos rítmicos del MC-808 son regrabalbles.
En otras palabras, cuando guarda un patch, los datos del patch que ocupaban el destino de grabación se modificarán y perderán. Sin embargo, puede restaurar la configuración de fábrica mediante la ejecución de "Factory Reset" Reinicio de Fábrica(p. 25)..

1. En el modo Patch/Sample, seleccione el conjunto rítmico que desea guardar.



Este simbolo aparecera al editar el conjunto ritmico.

2. Pulse [WRITE].

La pantalla de introducción de nombre del ritmo aparecerá.

3. Asigne un nombre al patch.

Botones	Descripción
[CURSOR ■ ■]	Mueva el cursor (a la localización que desea introducir/editar un carácter).
Presiona [SHIFT] y pulsa [INC] o [DEC]	Cambia las letras entre superiores e inferiores.
Presiona [SHIFT] y pulsa [UNDO/ERASE]	Inserta un espacio entre el cursor localizador.
DialVALUE , [INC] [DEC]	Selecciona un caracter.
[UNDO/ERASE]	Elimina el carácter del curosor, mientras modifica el siguiente carácter por la izquierda, cerrando el hueco.

Rango: space, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | } → ←

4. Al finalizar la introducción del nombre, pulse [ENTER].

Una pantalla aparecerá en la que podrá seleccionar el conjunto rítmico destino.

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

5. Pulse [USER] o [CARD] para seleccionar el grupo en el que desea introducir el patch.

[USER] Grupo usuario (Usr)
El patch se guardará en la menoria interna.

[CARD] Grupo tarjeta (Crd)
El patch se guardará en la tarjeta.

* *No podrá seleccionar el grupo tarjeta a no ser que la tarjeta CompactFlash esté correctamente insertada .*

6. Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar el conjunto rítmico destino.

El número y nombre del display cambiará.

Rango: UsrA001–H128
CrdA001–H128

7. Pulse [ENTER].

Le preguntará si confirma su elección.

8. Para salvar los datos, pulse [ENTER].

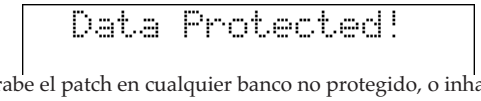
* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

MEMO

Los samples usados por el patch se guardarán automáticamente.

En la destinación indicará "Data Protected!" (datos protegidos!) cuando intente guardar

Si el banco donde intenta guardas el patch está protegido pantalla siguiente aparecerá, podrá guardar el patch.



Grabe el patch en cualquier banco no protegido, o inhabilite [off] la Configuración de Protección (p. 126).

* *En la configuración de fábrica, sólo "UsrH" (Patch) y "UsrB" (Conjuntorítmico) están desprotegidas.*

Editar una muestra (Sample Edit)

En el MC-808, las formas de onda (samples) que samplees, lea, o importe pueden seleccionarse y editarse fácilmente de la misma manera que los patches o conjuntos rítmicos.

NOTE

La configuración del sample se perderán si apaga la unidad. Si desea mantener tu edición, debe guardarla (p. 101).

Seleccione un patch de sample

Tipos de patch de sample

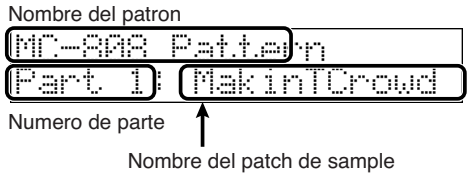
Las formas de onda (samples) que samplee, lea o importe pueden seleccionarse y editarse como "sample patches" de la misma manera que los patches o conjuntos rítmicos.

USAM: 0001–2000	Son los samples de la memoria de usuario. Un máximo de 2,000 samples se pueden guardar.
CSAM: 0001–7000	Son los samples de la CompactFlash card. Un máximo de 7,000 samples se pueden guardar.

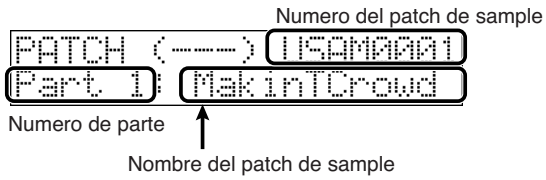
Seleccione un patch de sample

Seleccione un patch usado en un patrón

1. **En el modo "Pattern mode", seleccione un patrón.**
2. **Seleccione la parte que utilizará del patch de sample que desee editar.**
   El patch de sample seleccionado se mostrará.



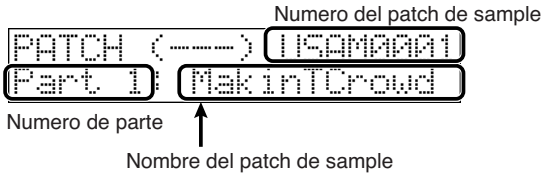
3. **Pulse [PATCH/SAMPLE] para entrar en el modo "Patch/Sample".**



4. **Use [CURSOR ■ ■] para mover el cursos al número de patch de sample, y use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el patch de sample deseado.**

Seleccione un patch en el modo "Patch/Sample"

1. **Pulse [PATCH/SAMPLE] para entrar en el modo "Patch/Sample".**
   El patch/conjunto rítmico escogido(**the current patch/current rhythm set**) se mostrará.



2. **Use [CURSOR ■ ■] para mover el cursor hasta el número del patch de sample, y gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar el grupo de patch deseado.**
   USAM: Samples de Usuario
   CSAM: Samples de tarjeta

* *También puede usar los botones de GRUPO [USER]/[CARD] para realizar su elección.*

El display actual/próximo aparecerá como describimos a continuación.
Ejemplo: Para USER SAMPLE 0001

3. **Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el patch deseado.**

Configurar los puntos de inicio/final del sample

Puede seleccionar la porción de sample que sonará. También puede especificar la región a reproducir en "loop" (bucle).

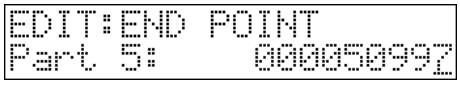
1. Seleccione el patch de sample que desee editar (p. 96).

2. Ejecute las siguientes operaciones.

- **Para introducir el punto de incio (El punto desde el que comenzaran la reproducción):**
  Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [1].

* *Utiliza esta operación si desea omitir una porción del inicio del sample, así el sonido comenzará en el momento deseado.*

- **Para introducir el punto final (El punto en el que finalizará la reproducción):**
  Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [2].



* *Utilice esta operación para no escuchar caualquier porción no deseada.*

3. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para mover el punto en la localización deseada.

MEMO

Tras especificar el punto de incio y el punto final, puedes ejecutar "Truncate" (p. 97) para eliminar porciones no deseadas al inicio y final del sample.

Eliminar porciones no deseadas de un sample (Truncate)

Esta operación permite cortar las porciones del sample de una manera más ráped que la de eliminar las porciones anteriores al punto incio y despúes las posteriores al punto final.

1. Seleccione el patch de sample que desea editar (p. 96).

2. Seleccione los puntos incio/final del sample (p. 97).

3. Presione [SHIFT] y pulse la telca pad[3].
Le preguntará si confirma su elección.

4. Para ejecutar la operación "Truncate", pulse [ENTER].

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

Configuración del sample (SAMPLE PARAM)

Le mostramos varias configuraciones del sample.

1. Seleccione el patch de sample que desea editar (p. 96).

2. Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [4].
El la pantalla de parámetro de edición del sample aparecerá.

3. Seleccione un parámetro deseado.

Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar un parámetro, y gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar el valor.

Parámetro	Rango	Descripción
Loop Mode	FWD, ONE-SHOT (un disparo), REV, REV-ONE (revonira una vez)	Cómo será reproducido el sample Consulte **"Sobre el modo "loop mode""** (p. 98)
BPM	5.00–300.00	BPM original del sample ** Deberás editar este valor cuando utilice el "Auto Sync" (p. 60).*
BPM Calc	–	Especifica el tempo original del sample (p. 98).

4. Pulse [EXIT] cuando haya finalizado.

MEMO

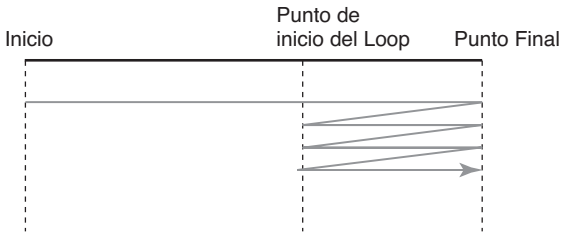
Los patches del MC-808 contienen otros parámetros adicionales a los que aparecen en el listado.
Puede utilizar el editor incluído para manipular estos parámetros adicionales.
Para detalles de cómo instalar y usar este editor consulte **"Uso del editor del MC-808"** (p. 137).

Especifar cómo se reproducirá un sample (Loop Mode)

Sobre el modo “loop mode”

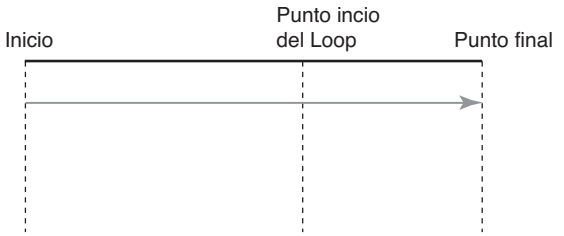
FWD (Hacia adelante)

Después de que un sample se reproduzca del punto de inicio hasta el punto final, el sample se reproducirá repetidamente hacia adelante, desde el punto de inicio del Loop hasta el punto final.



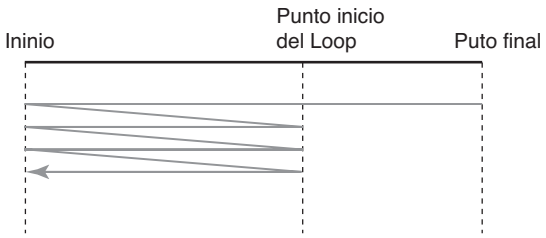
ONE-SHOT (un disparo)

El sample se reproducirá una sóla vez, esde el punto de inicio hasta el punto final.



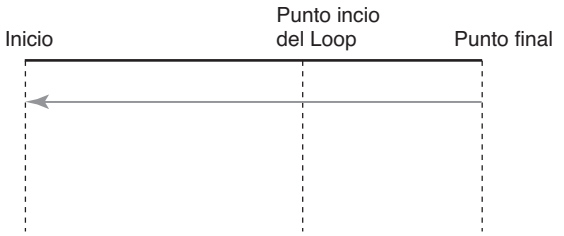
REV (Inverso)

Después de que un sample se reproduzca del punto de inicio hasta el punto final, el sample se repetirá en la dirección inversa, desde el punto de incio del Loop hasta el punto de inicio.



REV-ONE (un disparo Inverso)

El sample se reproducirá una sóla vez, esde el punto final hasta el punto de inicio.



Calcular el BPM de un sample (BPM Calculator)

Le mostramos cómo especificar el tempo original de un sample.

1. Seleccione el patch de sample que desee editar (p. 96).

2. Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [4].

El la pantalla de parámetro de edición del sample aparecerá.

3. Configure los parámetros.

Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar “BPM Calc,” y presione [ENTER].

La pantalla de BPM Calculator aparecerá.

4. Introduzca la amplitude del sample (Medida) y su marca de tiempo (Beat [pulso]).

Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar un parámetro, y gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para configurar el valor.

Parámetro	Rango	Descripción
Measure	1–999	Amplitu del sample
Beat	1/1–32/16	Marca de tiempo del sample

5. Cuando pulse [ENTER], el tempo se calculará y quedará configurado.

Lectura de un sample (LOAD)

Cómo proceder a la lectura (cargar) de un sample en la memoria.

1. **Pulse [PATCH/SAMPLE] para entrar en el modo "Patch/ Sample".**
2. **Seleccione el sample que desea leer.**
3. **Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [5].**
   Le preguntará si confirma su elección.

4. **Pulse [ENTER] para ejecutarlo.**

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

MEMO

Para samples estéreo, los dos sample de L (izq) y R (der) se configurarán conjuntamente.

MEMO

Los samples se leerán consecutivamente en los número vacíos del grupo de la tarjeta (si hay tarjeta) o del grupo usuario (si no hay tarjeta).

Descargar un sample (UNLOAD)

Le mostramos como descargar un sample de la memoria de sample. Los samples guardados no se borrarán.

1. **Pulse [PATCH/SAMPLE] para entrar en el modo "Patch/ Sample mode".**
2. **Seleccione el sample que desea descargar.**
3. **Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [6].**
   Le preguntará si confirma su elección.

4. **Pulse [ENTER] para ejecutarla.**

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

MEMO

Para samples estéreo, los dos sample de L (izq) y R (der) se configurarán conjuntamente.

Borrar un sample (DELETE)

Le mostramos como borrar totalmente un archivo de sample.

1. **Pulse [PATCH/SAMPLE] para entrar en el modo "Patch/ Sample".**
2. **Seleccione el sample que desea borrar.**
3. **Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [10].**
   Le preguntará si confirma su elección.

4. **Pulse [ENTER] para ejecutarlo.**

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

MEMO

Para samples estéreo, los dos sample de L (izq) y R (der) se configurarán conjuntamente.

Borrar todos los samples (DELETE ALL)

Esta operación borra todos los archivos del tipo sample.

1. **Pulse [PATCH/SAMPLE] para introducir el modo "Patch/ Sample".**
2. **Pulse un botón GRUPO [USER]/[CARD] para seleccionar el grupo que contiene los samples que desea borrar.**
   USAM: Samples de Usuario
   CSAM: Samples de Tarjeta
3. **Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [11].**
   Le preguntará si confirma su elección.

4. **Pulse [ENTER] para ejecutarlo.**

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

Importar datos WAV/AIFF (IMPORT)

Puede conectar el MC-808 a su ordenador mediante la conexión USB y copiar datos de audio del ordenador al MC-808. Los archivos de audio (WAV / AIFF) se importarán a la memoria del MC-808 como un sample.

NOTE

Ubica los archivos de audio en la carpeta "TMP / AUDIO_IMPORT" de la memoria usuario o de la tarjeta CompactFlash. Para detalles de cómo usar tu ordenador par copiar archivos en el área de la tarjeta CompactFlash, consulte **"Conectar a su ordenador vía USB (USB mode)"** (p. 132).

1. **Pulse [PATCH/SAMPLE] para entrar en el modo "Patch/ Sample".**
2. **Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [13].**

3. **Pulse [USER] o [CARD] para seleccionar el grupo fuente-importe.**
   [USER]: Selecciona un archivo al área usuario.
   [CARD]: Selecciona un archivo a la tarjeta CompactFlash.
4. **Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el sample que desea importar.**
5. **Pulse [ENTER].**
   Le preguntará si confirma su elección.

6. **Si está seguro de que desea importar el archivo, pulse [ENTER].**
   El archivo se importará y la pantalla de Patch de Sample aparecerá.

* *Para cancelar, pulsa [EXIT].*

* *El archivo importado se añadirá al listado de patch como un patch de sample. Este patch de sample es temporal, y se perderá si apaga la unidad. Si desea mantenerlo, pulse [WRITE] para guardarlo.*

Cargar todos los samples (LOAD ALL)

Cargar (lectura) todos los samples del banco usuario y del banco tarjeta.

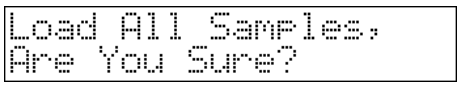
NOTE

Todos los samples que no han sido guardados serán eliminados como resultado de ejecutar el procedimiento Cargar todos los samples (LOAD ALL).

NOTE

Si aumento combinado de datos en el banco usuario y en el banco tarjeta excede de la capacidad de la memoria, tendrán prioridad en la lectura los samples del banco usuario. Entonces, puede que muchos samples pueden ser cargados del banco de tarjeta, empezando por los samples de menor numeración.

1. **Pulse [PATCH/SAMPLE] para entrar en el modo "Patch/ Sample".**
2. **Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [14].**
   Le preguntará si confirma su elección.



3. **Pulse [ENTER] para ejecutarla.**

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

Eliminar todos los samples (UNLOAD ALL)

En esta operación elimina (descargas) los samples de la memoria de sample. No eliminará los archivos de sample guardados.

1. **Pulse [PATCH/SAMPLE] para entrar en el modo Patch/ Sample.**
2. **Pulse un botón GRUPO [USER]/[CARD] para seleccionar el grupo que contiene los samples que desea borrar.**
   USAM: Samples de Usuario
   CSAM: Samples de Tarjeta
3. **Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [15].**
   Le preguntará si confirma su elección.

4. **Pulse [ENTER] para ejecutarla.**

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

Guardar todos los samples (SAVE ALL)

Esta operación guarda todos los samples de la memoria de sample a la memoria de usuario o a la de la tarjeta CompactFlash.

1. **Pulse [PATCH/SAMPLE] para entrar en el modo "Patch/ Sample".**
2. **Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [16].**
   Le preguntará si confirma su elección.

3. **Pulse [ENTER] para ejecutarla.**

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

Guardar un sample

De un sample recién cargado, cualquier cambio que realice en su configuración se perderá si apaga la unidad. Si desea manter estos datos, grábelos cómo especificamos a continuación.

NOTE

- No puede guardar sobreescribiendo en otro sample.
- Para grabar un sample estéreo, se deben adjuntar dos números de sample consecutivos.

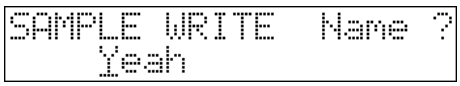
NOTE

Todos los patches de sample del MC-808 se pueden reescribir. En otras palabras, cuando ejecuta las operación Guardar ("Save"), los datos del patch de sample destinatario, que lo ocupaban antes de la grabación, serán reemplazado por los nuevos datos y se perderán. Igualmente, puede restaurar los valores de fábrica ejecutando el Reinicio de Fábrica (p. 25).

1. Pulse [PATCH/SAMPLE] para entrar en el modo "Patch/ Sample".

2. Seleccione el sample que desea guardar (p. 96).

3. Presione [SHIFT] o pulse [WRITE].
La pantalla de introducción de nombre aparecerá.

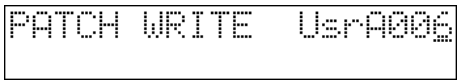


4. Asigne un nombre al sample.

Botones	Descripción
[CURSOR ■ ■]	Mueve el cursor (a la localización que desea introducir/editar un carácter).
Presiona [SHIFT] y pulsa [INC] o [DEC]	Cambia las letras entre superiores e inferiores.
Presiona [SHIFT] y pulsa [UNDO/ ERASE]	Inserta un espacio entre el cursor lo-calizador.
DialVALUE , [INC] [DEC]	Selectciona un caracter.
[UNDO/ERASE]	Eliminia el carácter del curosor, mientras modifica el siguiente carácter por la izquierda, cerrando el hueco.

Rango: space, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | } → ←

5. Al finalizar la introducción del nombre, pulse [ENTER].
Una pantalla aparecerá en la que podrá seleccionar el patch destino.



* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

6. Pulse [USER] o [CARD] para seleccionar el grupo destino.

[USER] Grupo Usuario (Usr)
El sample se guardará en la memoria interna.

[CARD] Grupo Tarjeta (Crd)
El sample se guardará en la memoria de la tarjeta.

* *No podra seleccionar los grupos de Tarjeta a no ser que la tarjeta CompactFlash este correctamente insertada.*

7. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el sample destino donde se guardarán los datos.

8. Pulse [ENTER].
Le preguntarán si confirma su elección.

9. Para escribir los datos, pulse [ENTER].

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

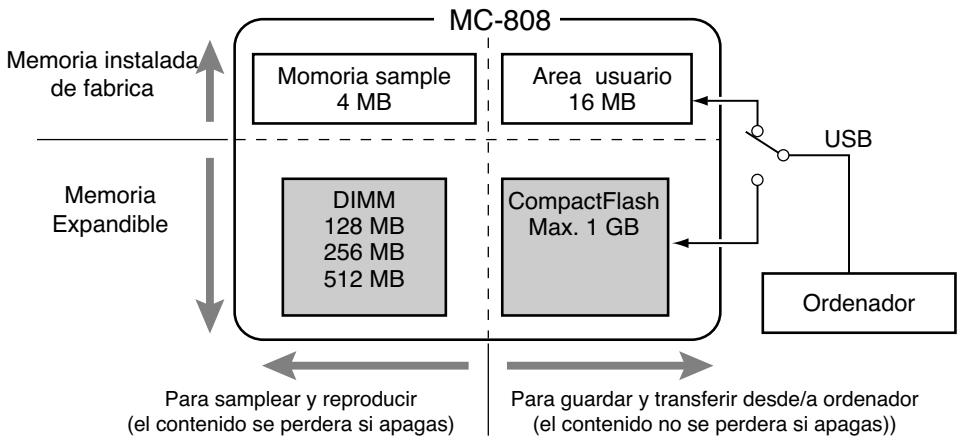
Relación de los localizadores de los samples almacenados

El MC-808 puede usar dos tipos de memoria; memoria de sampe y DIMM cuyo contenido se perderá si apaga la unidad, y el área de usario y la tarjeta CompactFlash cuyo contenido permanece aún apagando la unidad.

Cuando la configuración es la de la fábrica, el MC-808 posee 4 MB de memoria de sample y 16 MB de área de usuario area. Mediante añadir un módilo DIMM puedes expandir la memoria de sample a un máximo de516 MB (si 512 MB DIMM está usada). El área usuario puede almacenar 16 MB, pero si usa la tarjeta CompactFlash podrás almacenar un máximo de un 1 GB adicional al del área de usuario.

Cuando guarda un sample en el MC-808 o reproduce un patch que utiliza un sample, el sample se cargará en la memoria de sample (incluyendo el DIMM). De igual forma cuando apaga la unidad, el contenido de la memoria de sample y DIMM se perderán. Si desea mantener el sample, debe usar la operación Write para guardarlo en el área usuario o en una tarjeta CompactFlash.

Cuando gestiona datos desde tu ordenador o desde el Menu de Utilidad ("Utility menu") del MC-808, podrá gestionar sólo los datos que se encuentran en el área de usuario o de la tarjeta CompactFlash. No podrá gestionar datos localizados en la memoria de sample o DIMM.



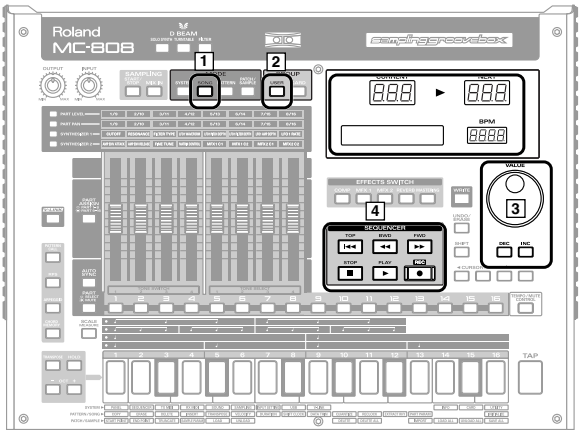
Modo Canción

En este modo podrá reproducir, grabar y editar canciones.

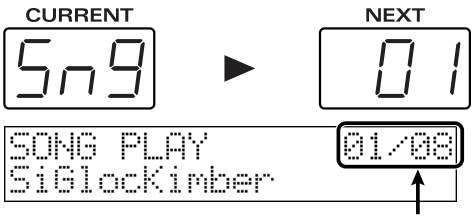
Reproducir canciones

Dos o más patrones conectados en el orden de la reproducción se denominan **canción "song"**.
Cuando reproducce una canción, losa patrones se seleccionarán automáticamente—no será necesario que seleecione el patrón cada vez. En una canción, puede registrar **hasta 50 patrones** em el orden de reprodcucción que desee.
El número describe el orden en el que el patrón está ordenadao, demoninado **paso "step"**.

Reproducir una canción



1. Pulse [SONG] y se iluminará; estás en el modo Canción.

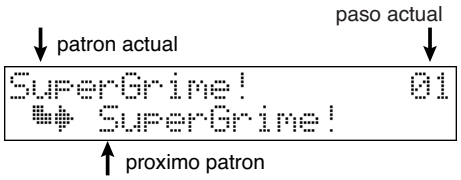


Paso actual/Numero de pasos totales

2. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar una canción.
El nombre y el número mostrado en el display variará.
Rango: 01–50

* *No podrá seleecionar las canciones del grupo Tarjeta.*

3. Pulse [PLAY]; la canción comenzará a reproducirse.
Cuando comienza la reproducción de la canción, el display indica el número del patrón actual y del patrón siguiente.



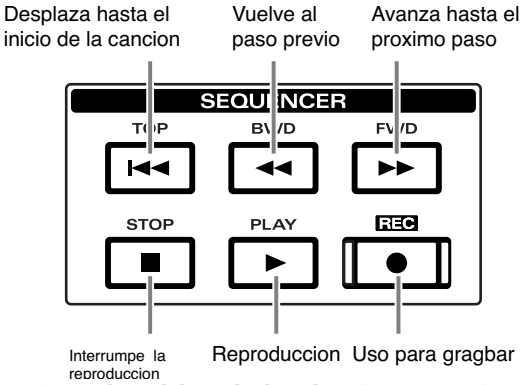
4. Pulse [STOP] para interrunpir la reproducción de la canción.

MEMO

Puede cambiar la forma con la que la canción se reproduce. Para detalles, consulte **"Song Loop Mode"** (p. 119) y **"Song Play Mode"** (p. 119)."

Operaciones básicas de reproducción

Use los botones siguientes para controlar la reproducción.



* *Los botones [FWD], [BWD], t [TOP] pueden utilizarse durante la reproducción.*

Reinicio de la Canción

Puede reanudar la reproducción al paso 1 cuando le último patrón finalice su reproducción.
Puede ser conveniente cuando desea reproducir pocas medidas mientras ajustas el BPM o combina una afinación, y cuando el BPM s correcto, continuar la reproducción desde el paso 1.

1. Mientras la canción se reproduce, pulse [PLAY].
Cuando el último patrón finalice, la reproducción volverá al inicio de la canción.

Seleccionar una canción a reproducir

Con la reproducción interrunpida, use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar la canción deseada.

Modificar el BPM o mute status

En el modo Canción, puede modificar el BPM o las partes silenciadas ("part muting status") de la misma forma que en el modo Patrón. Para detalles de cómo se realiza la modificación, consulte la sección **"Playing patterns"** (p. 42).

Grabar una canción

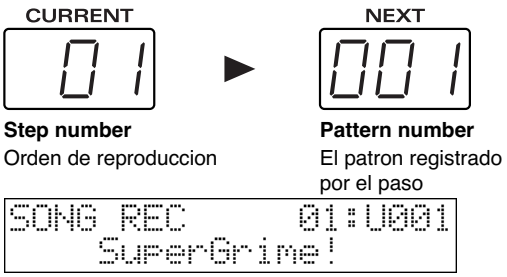
Puedes introducir patrones uno por uno en el orden especificado de reproducción.

NOTE

Una canción no contiene los datos de interpretación de los patrones que la forman; simplemente almacenan el orden de reproducción de los patrones. Esto provoca que ante la modificación de uno de los patrones usados en la canción, la reproducción de la canción se ve afectada. Si reinicia todos los datos de interpretación de un patrón, la reproducción se interrumpiará en el momento que el patrón reiniciado se seleccione. Si la canción usa un patrón guardado en la tarjeta CompactFlash, la canción se interrumpirá a no ser que la tarjeta CompactFlash esté insertada en la rejilla de la tarjeta de memoria. Debe asegurarse de que la tarjeta CompactFlash está insertada en la rejilla de la tarjeta de memoria slot.

Proceso de grabación

1. **Pulse [SONG] para entrar en el modo Cacnión.**
2. **Pulse [REC].**
   El indicador se iluminará, y la grabación comenzará.



Step number
Orden de reproduccion

Pattern number
El patron registrado por el paso

Nombre del patron

Si selecciona una canción nueva mientras se produce la grabación, el número del paso será “01.”

3. **Seleccione el patrón que se reproducirá en este paso (p. 42).**
4. **Pulse [ENTER].**
   Proseguirça al siguiente paso.
5. **Repita los pasos 3 y 4 para introducir los patrones que desea que se reproduzcan el los pasos sucesivos.**
6. **Tras finalizar la introducción del último paso, pulse [STOP] para finalizar el proceso de grabación.**
7. **Si deseas guardar la canción, pulsa [WRITE].**
   Si no desea guardarla, la configuración volverá al estado anterior cunado apague la unidad.

cf.
“Guardar una canción” (p. 110)

Escuchar un patrón

Mientras estás grabando, pùede pulsar [PLAY] para escuchar el patrón seleccionado. Puede seleccionar diferentes patrones mientras los escucha. Para finalizar la esucha, pulse [STOP].

Moverse entre pasos

Tras grabar los difirentes pasos, puede presionar [BWD] [FWD] para moverse entre los pasos.

Editar los parámetros del setup

Durante la grabación, puede editar los parámetros del setup (p. 43) como son las partes silenciadas y la configuración de los efectos, después pulsando [ENTER] registrará el estado de los parámetros. De forma sencilla almacena los parámetros del setup de cada patrón, como los datos de canción, que no afectarán el patrón original de ninguna manera.

Mediante el uso del “mute status” de un patrón o el cambio del tipo de MFX, puede tener el patrón actual reproduciéndose de varias formas como si la canción progresara.

Editar canciones(Song Edit)

"Song editing" es el proceso para editar datos de interpretación de pasos individulamente de una canción.

* *Debe interrumpir la reproducción de la canción antes de editar una canción.*

Copiar una canción (COPY)

Esta operación copia datos de una canción en otra distinta.

1. **Pulse [SONG] para entrar en el modo Canción.**
2. **Seleccione la canción fuente-copia (p. 106).**
3. **Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [1].**
4. **Seleccione la canción copia-destino.**

5. **Pulse [ENTER].**
   La canción se copiará.

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

NOTE

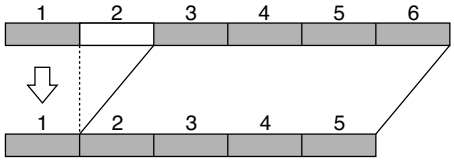
Si la copia destino contiene datos, serán eliminados al ejecutar la operación de copia.

6. **Si desea guardar la canción, pulse [WRITE].**
   Si no desea guardar la canción, la configuración volverá al estado previo cuando apague la unidad.

cf.
"Guardar una canción" (p. 110)

Elimina un paso (DELETE STEP)

Esta operación elimina un paso no deseado de la canción, y une las dos secciones siguientes.



1. **Pulse [SONG] para entrar en el modo Canción.**
2. **Seleccione la canción que desea editar (p. 106).**
3. **Presione [SHIFT] y pulse la tecla pads [3].**
4. **Seleccione el paso que desea eliminar.**

5. **Pulse [ENTER].**
   Le preguntará si confirma su elección.
6. **Pulse [ENTER] una vez más.**
   El paso selccionado se eliminará.

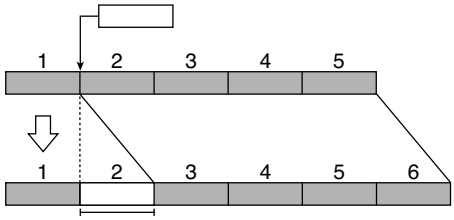
* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

7. **Si desea guardar la canción, pulse [WRITE].**
   Si no desea guardar la canción, la configuración volverá al estado previo cuando apague la unidad.

cf.
"Guardar una canción" (p. 110)

Insertar un paso (INSERT STEP)

Esta operación inserta un paso en una canción, y desplaza un paso los anteriores pasos.



1. **Pulse [SONG] para entrar en el modo Canción.**
2. **Seleccione la canción que desea editar (p. 106).**
3. **Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [4].**
4. **Seleccione el paso que desea insertar en el patrón.**

* *En el ejemplo mostrado más arriba, seleccione paso 2.*

5. **Pulse [ENTER].**
   Un paso que conrtiene el mismo patrón que el paso que seleccionaste en el paso 1, si lo insertar, desplazará un paso los anteriores pasos.

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

6. **Si desea guardar la canción, pulse [WRITE].**
   Si no desea guardar la canción, la configuración volverá al estado previo cuando apague la unidad.

cf.
"Guardar una canción" (p. 110)

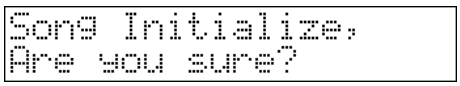
Reinicializar una canción (INITIALIZE)

Esta operación borra los pasos introducidos previamente, dejando la canción en un estado vacío. Le puede ser de utilidad cuando desee crear una canción desde cero.

NOTE

Todos los datos de la canción se perderán si ejecuta la operación "Initialize". Por favor, recuerde que no podrá utilizar la función "Undo" para anular esta operación.

1. **Pulse [SONG] para entrar en el modo Canción.**
2. **Seleccione la canción que quiera reinicializar (p. 106).**
3. **Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [16].**
   Le preguntará si confirma su elección.



4. **Pulse [ENTER] una vez más.**
   La canción se reinicializará.
   * *Para cancelar, pulse [EXIT].*
5. **Si desea guardar la canción, pulse [WRITE].**
   Si no desea guardar la canción, la configuración volverá al estado previo cuando apague la unidad.

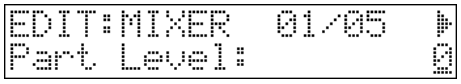
cf.
"Guardar una canción" (p. 110)

Mezclador de Canción (SONG MIXER)

Puede editar la configuración de los niveles, panoramas, tecla escogida, reverb, mute, y tempo de cada paso.

* *Debe interrumpir la reproducción antes de ejecutar las operaciones de edición de la canción.*
* *Estas operaciones se almacenan en los parámetros del setup de cada patrón como datos de canción; no afectarán a los datos originales del setup de dicho patrón.*
* *Si la configuración del sistema del modo Song Play se configura en "MODE2" (p. 119), los parámetros delt setup del próximo paso se ignorará si el próximo patrón es el mismo patrón que el que se está reproduciendo.*

1. **Pulse [SONG] para entrar en el modo Canción.**
2. **Seleccione la canción que desea editar (p. 106).**
3. **Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [13].**
   La pantalla del mezclador de canción aparecerá.



4. **Use [BWD] [FWD] para seleccionar el paso cuyos parámetros de setup desea editar.**
   * *Durante la edición de la canción, no puede proceder al próximo paso de forma automática.*
5. **Pulse [PART] (SELECT/MUTE) si no está iluminada, y pulse el botón de parte [1]–[16] de la parte que desea editar.**
6. **Configura los parámetros deseados.**
   Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar un parámetro, y gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar el valor.
7. **Configure las "part mute status" como desee (p. 45).**
8. **Configure el tempo (p. 44).**
   * *Para detalles de los diferentes parámetros, consulte* ***"Parameters that change when the pattern changes (Setup parameters)"*** *(p. 43).*
9. **Si desea guardar la canción, pulse [WRITE].**
   Si no desea guardar la canción, la configuración volverá al estado anterior cuando apague la unidad.

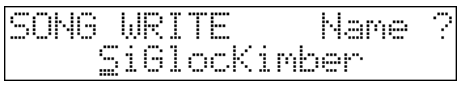
cf.
"Guardar una canción" (p. 110)

Guardar una canción

Las canciones que grabe se perderán si apaga la unidad. Si desea mantener los datos de la canción, debe guardarlos cómo te mostramos a continuación.

1. Seleccione la canción que desea guardar.

2. Pulse [WRITE].
La pantalla para introducir el nombre a la canción aparecerá.



* *No podrá grabar una canción en una tarjeta.*

3. Asigne un nombre a la canción.

Butón	Descripción
[CURSOR ■ ■]	Mueve el cursor (la localización con la que introduces/editas los caracteres).
Presiona [SHIFT] y pulsa [INC] o [DEC]	Escoge las letras superiores e inferiores.
Presiona [SHIFT] y pulsa [UNDO/ERASE]	Inserta un espación en el cursor localizador.
Gira el dial VALUE, [INC] [DEC]	Selecciona los caracteres.
[UNDO/ERASE]	Elimina el carácter del cursor localizador, mientras escoges el siguiente de la izquierda, para cerrar el hueco.

Rango: space, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | } → ←

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

4. Cuando finalice la introducción del nombre, pulse [ENTER].
Le preguntará si confirma su elección.

5. Para escribir los datos, pulse [ENTER].

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

Samplear

Procedimiento de sampleo

1. Pulse [PATCH/SAMPLE] para entrar en el modo "Patch/Sample".

2. Pulse SAMPLING [START/STOP].

Aparecerá la pantalla del menu de sampleo.

3. Use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el método de sampleo deseado.

Sampling	Samplea el sonido de una entrada externa. * *El generador interno de sonido no produce sonidos si manipula las teclas almohadilladas,D Beam, o el secuenciador.*
Resampling	Samplea el sonido del generador interno de sonido. * *[MIX IN] estará desactivado. No habrá sonido de la entrada externa.*
Mix (Mix sampling)	Samplea el sonido del generador interno de sonido mezcaldo con el sonido de una entrada externa.
Auto Divide (Auto divide sampling)	Samplea una fuente larga (duración extensda) mientras se divide automáticamente en múltiples sampes con regiones de silencio. * *El generador interno de sonido no produce sonidos si manipula las teclas almohadilladas,D Beam, o el secuenciador.*
Solo (Solo sampling)	Samplea sólo el sonido de una entrada externa mientras escuchas el generador de sonido interno como siempre. * *No podrá aplicar efecto alguno al sonido de una entrada externa.*
Solo with FX (Solo with FX sampling)	Esencialmente parecedio al "Solo Sampling". Un efecto puede aplicarse al de una entrada externa. * *Realice la configuración de efectos deseada antes de iniciar el sampleo (p. 61).*

4. Pulse [ENTER].

La pantalla de sampling-standby aparecerá.

5. Realice la configuración de cada entrada externa de sonido de cada sonido sampleado, configure la fuente de entrada del sonido a samplear, y acciónelo.

Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar un parámetro, y gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar el valor.

Parámetro	Rango	Descripción
Input	LINEINL/R, LINE IN L, MICRO-PHONE	Entrada externa sampleada **LINE IN L/R:** INPUT jacks L/R (stereo) **LINE IN L:** INPUT jack L (mono) **MICROPHONE:** INPUT jack L (mono, nivel mic) * *No se podrá configurar mientra samplea.*
Stereo Switch	MONO, STEREO	Configuración Estéreo/mono para samplear **MONO:** El sonido se sampleará como una sóla onda. Si el sonido es estéreo, se mezclarán las señales izquierda y derecha. **STEREO:** El sonido se sampleará en dos ondas, I y D. * *Sampleo Mono ocupa la mitad de memoria.*
Pre Sample (Pre Sample Time)	0–1000 ms	La amplitud del sonido anterior al que se sampleará se introducirá manual o automáticamente para capturarse en el sample Esto prevendrá que la porción del ataque del sonido se omita por el sampleo.
Stop Trigger	MANUAL, BEAT, TIME	Cómo finalizará el sampleo **MANUAL:** Continúa el sampleo hasta que pulses [START/STOP]. **BEAT:** Samplea el número especificado de beats (golpes) del tempo actual (BPM). **TIME:** Samplea la amplitud de tiempo especificada.
Sampling Len (Sampling Length)	**El Disparador Stop está en BEAT**	
	1–20000	Número de golpes (beats) para continar el sampleo
	El Disparador Stop está en TIME	
	00'01–50'00	Amplitud de tiempo para continuar el sampleo
	El valor máximo dependerá de la capacidad libre de memoria. * *Este parámetro no especificará si el Disparador Stop estará configurado en MANUAL.*	
Auto Trigger Sw (Auto Trigger Switch)	OFF, ON	Si está on, el sampleo comenzará automáticamente cuando se detecte introducción de sonido. * *Pulsando [START/STOP] no comenzará el sampleo.*

Auto Trigger Level	0–7	Nivel de volumen con el que comenzará a samplear cuando el Auto Trig esté en ON En 0 será el mínimo.
Gap Time	500, 1000, 1500, 2000 ms	Amplitud del silencio con el que el sample se dividirá Siempre que una región silenciada sea más extensa que el tiempo especificado, el sample se dividirá en ese punto, y el próximo número de sample se asignará al sonido siguiente. * *Este parámetro es válido sólo cuando use Auto Divide Sampling.*
Trim Sw (Trim Switch)	OFF, ON	Si está activado en on, la configuración punto de Inicio y de Finalización (p. 97) se ajustará automáticamente después de que se ejecute el sampleo, además además toda región silenciada del principio o final del sonido sampleado se excluirá.

6. Use el potenciómetro INPUTpara ajustar el nivel de entrada del aparato externo.

El display CURRENT y el display NEXT trabajarán como medidores de nivel.

Ajusta el nivel de entrada hasta el máximo que puedas sin sin prov
que el indicador del tope del nivel se encienda.

* *Cuando utilice calbes conectores con resistencia, el nivel de volumen del equipo conectado puede disminuir. Si esto ocurre, use conectores que no contengan resistencias, como son los de la serie Roland PCS.*

* *El medidor de nivel muestra el nivel después de que la señal pase a través de los efectos (compresor, multi-efectos, reverb) y los efectos de mastering. Si desea ver el nivel actual de entrada, apague todos los efectos y el efecto de mastering (p. 62).*

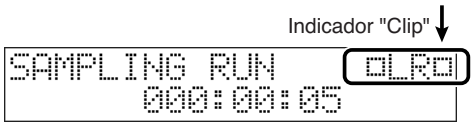
Precauciones al utilizar un micrófono

Se pueden producir acoples dependiendo de la localización de los micrófonos en relación a los altavoces. Puede remediarlo mediante:

1. **Cambiar la orientación del micrófono(s).**
2. **Colocar el micrófono(s) a una mayor distancia de ls altavoces.**
3. **Disminuir el nivel del volumen.**

* *Si usa un micrófono, conecta la terminal tierra (p. 16).*

7. Pulse SAMPLING [START/STOP] para iniciar el sampleo/re-sampleo.



* *El indicador de clip stuado en la parte superior derecha de la pantalla se iluminará si el nivel es demasiado alto.*

NOTE

Ningún sampleo es posible si la memoria libre es 0% (p. 124).

NOTE

Si no está utilizando una tarjeta CompactFlash, no podrá guardar un sample cuya capacidad sea mayor a 16 MB (aproximadamente 180 segundos de sonido mono, o aproximadamente 90 segundos de sonido).

8. Pulse SAMPLING [START/STOP] para interrumpir el sampleo.

El resto del proceso dependerá del método de sampleo que hayas seleccionado.

Si selecciona Sampling, Resampling, Mix, o Auto Divide

9. El mensaje siguiente aparecerá.

Pulse [ENTER] si desea asignar el sample capturado a la parte actual (la parte que seleccionaste mientras estabas sampleando).

El sample que capturó se seleccionará como un patch.

Si no asigna el sample, pulse [EXIT].

Dividir un sample durante el sampleo

1. Durante el sampleo, pulse [ENTER].

El sample se dividirá por el punto en el que presionó el botón, y el material restante se sampleará como un sample con el próximo número.

* *Cuando samlpeas en mono, puede dividir el material introducido hasta un máximo de 256 samples. Cuando samplea en estéreo, puedes dividir el material en un máximo de 128 samples (L/R total 256 samples).*

Los Samples que puede cargar pueden utilizarse en patches o conjuntos rítmicos de la misma manera que las ondass.

NOTE

Los Samples que cargue se perderán cuando apague la unidad. Si lo desea podrá mantenerlos, deberá Guardarlos(p. 102).

Si selecciona Solo o Solo con FX

9. Epecifica la localización en la que desea asignar el sample.

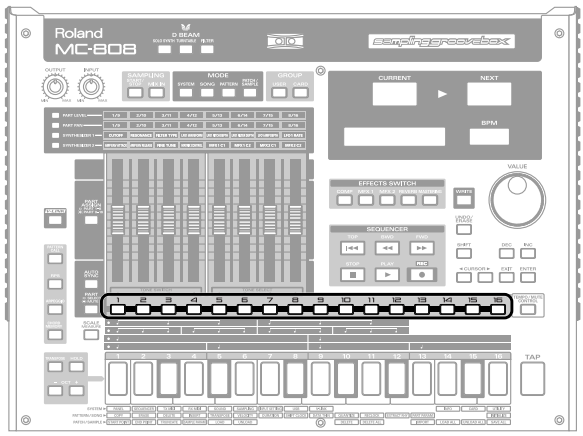
Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar un parámetro, y gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar el valor.

la localización con la que el sample se asigna
(measure - beat - tick)

10. Especifique la parte en la que el sample será asignado.

El botón de las partes vacías parpadeará.

Pulse el botón que parpadea para especificar la parte deseada.



11. Pulse [ENTER].

El sample que ha capturado se seleccionará como un patch.

NOTE

Compruebe los puntos siguientes

- No podrá asignar un sample si no hay ninguna parte vacía en el patrón.
- No podrá ejecutar el Solo Sampleo ni Solo con FX Sampleo so el parámetro del sistema “Sync Mode” está en “SLAVE.”
- Cuando ejecuta el Solo Sampleo ni Solo con FX Sampleo, los cambios no guardado que realice en algún patrón actual se perderá.

- Asegúrese de guardar los cambios que efectúe.

En relación a los números de sample escogidos durante el sampleo

Los samples creados cuando ejecutas la operación de sampleo se ubican en un área como el menor de 256 números no utilizados en el patch de sample.

* *No puedes ejecutar el sampleo si no es el menor de estos 256 números no utilizados en el patch de sample. Necesitarás eliminar samples no utilizados (p. 99) en orden de localización de 256 o números libres mayores consecutivos.*

En relación al volumen cuando samplea

El volumen de una frase que sampleas debe ser menor al volumen de la frase original. si es necesario, ejecuta el comando Normalize para aumentar el volumen.
Usa el editor aduntado para ejecutar el comando Normalize

Modo Sistema

Cómo configurar los parámetros que afectan la totalidad del sistema, como pueden ser la afinación y la sincronización.

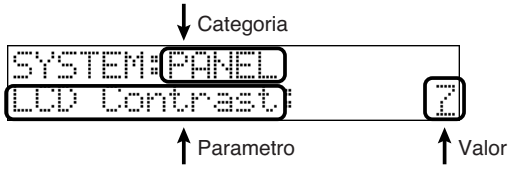
Modo Sistema

Configuraciones que afectan a la total operatividad que envuelve al MC-808, como puede ser la afinación y la recepción de los mensajes MIDI , referidos en **funciones de sistema.** Esta sección explica como realizar la configuración de las funciones del Sistema y describe las funciones de los diferentes parámetros del sistema.

Cómo configurar las funciones del Sistema

1. Pulse [SYSTEM] para entrar en el modo Sistema "System mode".

2. Los parámetros del sistema están organizados en varias categorías. Para seleccionar las categorías de los parámetros que desea editar, presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [1]–[9].



Tecla	CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN
[1]	PANEL (panel)	Los controles del panel y la pantalla(p. 118).
[2]	SEQUENCER (secuenciador)	Secuencia y la configuración MIDI relacionada (p. 119).
[3]	TX MIDI	Transmisión MIDI (p. 120).
[4]	RX MIDI	Recepción MIDI (p. 120).
[5]	SOUND (sonido)	Especifica la afinación y cómo se producirá el sonido (p. 121).
[6]	SAMPLING (samplear)	Sampleo (sampling) (p. 121).
[7]	INPUT SETTING (Conf. Entradas)	Configura la entrada de la fuente (p. 122).
[8]	USB	Especifica el modo USB (p. 122).
[9]	V-LINK	Configura el V-LINK (p. 123).

3. Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar un parámetro.

4. Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para configurar el valor.

5. A no ser que guarde la configuración del Sistema que realices, la configuración volverá a su estado original cuando apague la unidad.
Pulse [WRITE] si desea guardar su configuración.

* *Si no desea guardar tu configuración, pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.*
De cualquier modo, los cambio realizados permanecerán a menos que apague la unidad.

NOTE

Una vez ejecutado la operación de guardar "Save operation", todos los datos existentes se guardarán en el lugar de los anteriores datos, que se reescribirán y se perderán. De cualquier forma, puede recuperar los valores de fábrica realizando la operación de Reinicio de Fábrica "Factory Reset Operation".

Configuración de los controles de panel y de la pantalla (PANEL)

Mostramos cómo ajustar la configuración del panel y pantalla.

Parámetro	Rango	Descripción
LCD Contrast	1–8	Ajusta el contraste del setup (brillo). Incrementando el valor se oscurecen los caracteres.
Pad Velocity	1–127	Fuerza/Rígor de la nota cuando presinas las teclas almohadilladas
Tap Switch	OFF, ON	Activa el botón Tap on/off. Si está en OFF, no podrás usar el [TAP] para modificar el tempo.
Tap Reso (Tap Resolution)	QUARTER, 8TH, 16TH	Resolución del Tap tempo La resolución (valor de nota) trabaja al usar el [TAP] para cambiar el tempo **QUARTER:** Cuarto de nota **8TH:** Ocatva de nota **16TH:** Diecisiesavo de nota
D Beam Sens	0–127	Sensibilidad de los controles the D Beam Configuraciones altas aumentan la respuesta de los controladores D Beam .
Fader Motor Sw (Fader Motor Switch)	OFF, ON	Especifica si los faders se moverán automáticamente. **OFF:** Los faders no se moverán automáticamente, sin atender al valor de los parámetros internos. **ON:** Los farders se moverán de acuerdo al valor de los parámetros internos.

Configuración relacionada con la operación del secuenciador (SEQUENCER)

Mostramos cómo ajustar la configuración del secuenciadro y MIDI.

Parámetro	Rango	Descripción
Sync Mode	MASTER, REMOTE, SLAVE	Especifica cómo operará el secuenciador interno y cómo se transmitirán y se recibirán los mensajes MIDI del reloj ("clock"). **MASTER (Maestro):** El secuenciador interno se sincronizará con el reloj interno de tempo. Cualquier mesaje MIDI del reloj recibido de un aparato externo se ognorará. **REMOTE (Remoto):** Son operaciones parecidas en esencia a las de "MASTER." Como pueden ser los mensajes de incio/parada de un aparato externo MIDI que controlará la reproducción/interrupción del seucenciador interno. **SLAVE (Esclavo):** El secuenciador interno se sincronizará con los mensajes MIDI de reloj ("clock") recibidos de un aparato externo. Si no se recibierá ningún mesaje MIDI de reloj, la reproducción del patrón/canción no se produciría, aunque presiones el botón [PLAY].
Sync Output	OFF, ON	Determina si los mensajes MIDI relacionados con la sincronización se producirán o no. **OFF:** Los mensajes no se transmitirán. **ON:** Los siguientes mensajes se trasnmitirán por el conector MIDI OUT. • Reloj temporizador: F8 • Stop: FC • Iniciar: FA • Punto de posición de la canción: F2 • Continuar: FB
Arp Sync Mode (Arpeggio Sync Mode)	OFF, MODE1, MODE2	Especifica cómo se sincroniza el inicio del temporizador del arpegio con el patrón. **OFF:** El inicio del temporizador del arpegio no está sincronizado. **MODE1:** Cuando se reproduce un patrón, el arpegio empieza en sincronía. Cuando el patrón se interrumpe, también se interrumpe el arpegio. **MODE2:** Si se añade a la operación del MODE1, el arpegio empezará en el principio de la próxima medida del actual patrón en reproducción. * Si el patrón se interrumpe, el arpegio empezará a reproducirse inmediatamente, sin considerar la configuración seleccionada.
RPS Trig Qtz (RPS Trigger Quantize)	REAL, 16TH, 8TH, QUARTER, MEASURE	Al usar RPS durante la reproducción del patrón, patrones y frases posiblemente no se reproducirán en el orden preciso, dependiendo de la duración con la que presionaste las teclas almohadilladas. Puedes especificar en el MC-808 la cronometración de la reproducción de una frase, también si se reproducirá en sincronía precisa con el patrón. **REAL:** La frase se reproducirá de manera inmediata, con la duración con la que presiones las teclas almohadilladas. **16TH, 8TH, QUARTER:** El patrón se dividirá en unidades de nota seleccionadas, y al presionar las teclas almohadilladas, la frase comenzará a reproducirse en el inicio de la próxima unidad de nota. **MEASURE:** l patrón se dividirá en una unidad de nota seleccionada, y al presionar las teclas almohadilladas, la frase comenzará a reproducirse en el inicio de la próxima medida. * Si configuras otro rango distinto a "REAL," podrás tocar frases en perfecta sincronía con el patrón mediante resaltar la presión de una tecla ligeramente por encima del valor de la duración que desees. * Si el patrón está interrumpido, el arpegio comenzará de inmediato, omitiendo la configuración escogida.
BPM Lock	ON, OFF	Especifica cómo variará el tempo cuando el patrón se reproduce consecutivamente. **OFF:** Cuando el patrón cambia, el tempo variará al mismo tiempo. **ON:** El tempo del primer patrón reproducido continuará aunque el patrón cambie.
Song Loop Mode	OFF, LOOP1, LOOP2	Especifica como se reproducirá una canción. **OFF:** La canción seleccionada se reproducirá una sóla vez. **LOOP1:** La canción seleccionada se reproducirá repetidamente. **LOOP2:** Todas las canciones se reproducirán en una secuencia.
Song Play Mode	MODE1, MODE2	Especifica si los parámetro del setup de cada patrón se cargarán cuando avances al siguiente paso de la canción. **MODE1:** los parámetro del setup, silenciados, configuraciones de modificación en tiempo real se cargarán cada vez que avances al siguiente paso de la canción. **MODE2:** os parámetro del setup, silenciados, configuraciones de modificación en tiempo real se mantendrán durante la reproducción sólo si el siguiente paso reproduce un patrón igual al patrón reproducido.

Configuración relacionada con la transmisión MIDI (Tx MIDI)

Parámetros	Rango	Descripción
Tx Prog Change (Transmit Program Change Switch)	OFF, ON	Especifica si el cambio de programa se tranmitirá o no mediante el MIDI OUT cuando el patch de cada parte cambie.
Tx Bank Select (Transmit Bank Select Switch)	OFF, ON	Especifica si el mensaje de selección de banco se tranmitirá o no mediante el MIDI OUT cuando el patch de cada parte cambie.
Tx Active Sens (Transmit Active Sensing Switch)	OFF, ON	Especifica si el mensaje Activar Detector se transmitirá (ON) o no (OFF).
Tx Patch Edit (Transmit Patch Edit Type)	QUICK, CC	Especifica el tipo de mensaje MIDI que se utilizará para comunicarse con un aparato externo cuando se muevan los faders. **QUICK:** Se transmitirá y recibirá datos del Fader como son cambio de control y datos exclusivos del sistema. **CC:** Se transmitirá y recibirá datos del Fader como son cambio de control. La suma total de datos será menor a la de TYPE-QUICK.
Tx Edit Data (Transmit Edit Data Switch)	OFF, ON	Especifica si las operaciones del fader se transmitirán como mesnajes exclusivos del sitema (ON) o no (OFF).
Soft Through	OFF, ON	Especifica si los mensajes MIDI recibidos por el MIDI IN se retransmitirán sin modificación alguna por el MIDI OUT o no.

Configuración relacionada con la recepción MIDI (Rx MIDI)

Parameter	Range	Description
Remote Kbd Switch (Remote Keyboard Switch)	OFF, ON	Configura este parámetro en “ON” cuando desees usar un teclado MIDI externoen lugar de las teclas almohadilladas del MC-808. * Selecciona “OFF” para controlar el MC-808 desde un secuenciador externo, como un generador multitímbrico con 16 partes. Los Patches pueden reproducirse por partes, de acuerdo con el canal usando el envío de datos MIDI al secuenciador externo.
Device ID	17–32	Especifica la numeración Device (“aparato”) ID de un mensaje de sistema exclusivo del MC-808. * Un mensaje de sistema exclusivo sólo se puede recibir si el número del aparato incluido en el mensaje es el mismo al número del “device ID” configurado en el equipo MIDI que recibe el mensaje. Mediante el uso de esta función se pueden recibir diferentes mensajes de sistema exclusivo de más de una unidad MC-808 al mismo tiempo. * En la configuración de fábrica, el número de “device ID” es el “17.”
Rx Prog Change (Receive Program Change Switch)	OFF, ON	Especifica si cada parte recibirá o no el mensaje cambio de programa.
Rx Bank Select (Receive Bank Select Switch)	OFF, ON	Especifica si cada parte recibirá o no el mensaje selección de banco.
Rx Exclusive (Receive Exclusive Switch)	OFF, ON	Especifica si cada parte recibirá o no el mensaje exclusivo de sistema.

Configuración relacionada con la afinación y de cómo se produce el sonido (SOUND)

Parámetros	Rango	Descripción
Master Tune	415.3–466.2Hz	Ajusta el valor total de afinación del MC-808. * Parámetros expresados como si la frecuencia tocada fuera el A4.
Master Level	0–127	Ajusta la totalidad del volumen del MC-808.
Output Gain	-12–+12dB	Agusta la ganancia de salida del MC-808.
Metronome Level	0–10	Ajusta el volumen del metrónomo.
Master Key Shift	-12–+12	Modifica el valor total de afinación del MC-808 en pasos de semitonos.
Patch Remain (Patch Remain Switch)	OFF, ON	Especifica si las notas que suenan continuarán sonando cuando se seleccionen otros patches o conjuntos rítmicos (ON), o no (OFF).
Rhythm Octave Sw (Rhythm Octave Switch)	OFF, ON	Especifica si los botones [OCT +/-] tendrán efecto cuando un conjunto rítimco se asigne a la parte actual (ON), o no (OFF).
Reso Limiter (Resonance Limiter)	50–127	Especifica el rango en el cual la resonancia puede ser ajustada. * Si se incrementa, el rango variable de la resonancia se incrementa´ra.
LFO Morphing Sw (LFO Morphing Switch)	OFF, ON	Especifica si la Forma de Onda LFO1 será modificada ligeramente por el fader (ON) o no (OFF).

Configuración relacionada con el sampleo (SAMPLING)

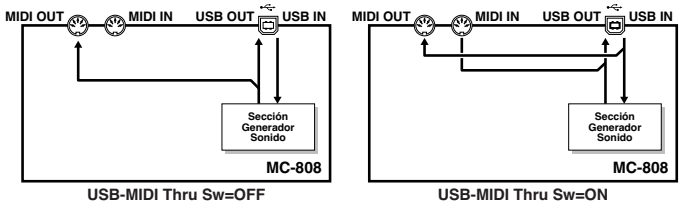
Cómo manipular las configuraciones relacionadas con el sampleo.

Parámetros	Rango	Descripción
File Type (Archivos Tipo Defecto)	WAV, AIFF	Formato de archivo usado al guardar un sample
Sample Auto Load	OFF, ON	Especifica si el sample del área de usuario y de la tarjeta CompactFlash se cargará cuando enciendas el power (ON), o no se cargará (OFF).
Pre Sample Time	0–1000 ms	Especifica si la duraciónj del sonido capturado antes del momento que samplees o en el momento que el sonido llegue a la entrada o “input”. * Le permite prevenir el ataque del sonido de la porción cuyo momento se omite por el sample.
Trigger Level	0–7	Nivel de Volumen con el cual se iniciará el sampleo cuando “Auto Trig” es ON * Configurar 0 es el mínimo.
Gap Time	500, 1000, 1500, 2000 ms	Amplitud del silencio con el que se dividirán los samples Siempre que una región del silencio sea más larga del tiempo especificado, el sample quedará dividido en el punto especificado, y el próximo número de sample se asiganará al sonido que sigue. * El parámetro es válido sólo si usa el “Auto Divide Sampling” (Sampleo Auto Dividido).
Ext Src Sel (External Source Select)	LINE-L-R, LINE-L, MIC	Entrada del origen del sonido externo introducido **LINE-L-R:** Jacks INPUT (entrada) L/R (estéreo) **LINE-L:** Jack L INPUT (mono) **MIC:** Jack INPUT jack (mono, nivel de mic)
Trimming Switch	OFF, ON	Seleccionándolo en on, el punto de Inicio y el de Final se configurarán automáticamente tras samplear la interpretación, y las parciones de silencio del prinicipio y del final del sonido sampleado quedarán excluidas.

Configuración relacionada con la fuente de entrada (INPUT SETTING)

Parámetros	Rango	Descripción
Ext Output Asgn (Asiganción de la Salida Externa)	DRY, MFX1, MFX2, COMP	Destino de la Salida del sonido a la entrada externa donde se mezclará **DRY :** Salida por los jacks MIX OUTPUT sin pasar a tavés de los efectos **MFX1 (2):** Salida a través del multi-efecto 1 (o 2) **COMP:** Salida a través del compresor
Ext Level L (Nivel Externo L [izquierda])	0–127	Volumen de la salida ecterna del sonido (canal izquierdo)
Ext Level R (Nivel Externo R [derecha])	0–127	Volumen de la salida ecterna del sonido (canal derecho)
Ext Rev Send Lev (Nivel de envío externo de Reverb)	0–127	Profundidad de la reverb aplicada al salida externa del sonido Configura "0" si no desea aplicar reverb.

Configuración relacionada el modo USB (USB)

Parámetros	Rango	Descripción
USB Mode	Storage, MIDI	Selecciona el modo en el que el conector USB se utilizará **STORAGE:** El modo Storage (almacenado). Selecciónelo si desea trasnferir archivos. **MIDI:** Modo MIDI. Selecciónalo si deseas intercambiar mensajes MIDI con un secuenciador o otro programa. * Debe seleccionar el Modo USB antes de conectar el MC-808 a su ordenador mediante el cable USB. Si configuras este modo mietras el MC-808 está conectado, puede que el ordenador falle en reconocer el MC-808. * Para detalles de tipos de conexión a su ordenador en cada uno de los Modos USB Mode, consultar **"Connections"** (p. 133).
USB-MIDI Thru (USB-MIDI Conector "A traves" THRU)	OFF, ON	Cuando configurasel Modo USB en "MIDI," especificará si los mensajes MIDI recibidos por el conector MIDI se trasnmitirán por el conector MIDI OUT (ON) o no (OFF). 
USB Storage	–	Consultar p. 132.

Configuración relacionada con el V-LINK (V-LINK)

Parameter	Range	Description	
Note Tx Ch A	1–16	Especifica los canales MIDI mediante los cuales los aparatos V-LINK serán controlados. (*)	
Note Tx Ch B			
Note Tx Ch C			
D Beam	Asigan la función V-LINK a los controladore D Beam.		
	OFF	Las operaciones seleccionadas mediante [D BEAM] ocurrirán sin tener en cuenta si el V-LINK está apagado o no.	
	ColorEQ Fore	CC1 (Modulation)	Se utilizan mediantel el movimiento de la edición de la consola EDIROL (motion dive .tokyo console edition).
	ColorEQ Back	CC71 (Resonance)	
	Scratch SW	CC3	
	Speed Knob	CC8 (Balance)	
	Total Fader	CC10 (Panpot)	
	Cross Fader	CC11 (Expression)	
	BPM Sync SW	CC64 (Hold)	
	Clip Loop SW	CC65 (Portamento)	
	Assign Knob	CC72 (Release)	
	Fade Time SW	CC73 (Attack)	
	Visual Knob	CC74 (Cutoff)	
	AB SW	CC81 (General-6)	
	Tap SW	CC83 (General-8)	
	Total Select	CC85	
	FX Select	CC86	
	Play Pos	CC91 (Reverb)	
	LoopStartPos	CC92 (Tremolo)	
	Loop End Pos	CC93 (Chorus)	
	LayerModeSel	CC94 (Celeste)	
	Dissolve Time	CC73 (Attack)	Se utilizan mediante aparatos como el EDIROL DV-7PR.
	Color Cb	CC1 (Modulation)	
	Color Cr	CC71 (Resonance)	
	Brightness	CC74 (Cutoff)	
	VFX1	CC72 (Release)	
	VFX2	CC91 (Reverb)	
	VFX3	CC92 (Tremolo)	
	VFX4	CC93 (Chorus)	
	Output Fade	CC10 (Panpot)	

*: V-LINK compatible con aparatos como el EDIROL DV-7PR/P-1 usando sólo Nota Tx Ch A.

Cuando utilices el "EDIROL motion dive .tokyo console edition", Nota Tx Ch serán los correspondientes canales:

A: El canal MIDI que controla la sección A

B: El canal MIDI que controla la sección B

C: El canal MIDI que controla la nota MIDI plug-in

Observar la información del sistema (INFO)

Cómo observar la de sistema del MC-808.

1. Pulse [SYSTEM] para entrar en el modo Sistema.

2. Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [14].
Aparecerá la información de sistema de la siguiente forma.

3. Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar los parámetros del display.

Parámetro		Description
(MEMORY) INFO	Sample	Indica la cantidad de memoria libre.
	User	Indica la cantidad de memoria usuario libre.
	Card	Indica la cantidad de memoria tarjeta libre.
VERSION		Indica la versión del MC-808.

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

Configuración relacionada con la tarjeta CompactFlash (CARD)

Copias de seguridad "Back up" de los datos de usuario (User Backup)

Le mostramos cómo puedes guardar todos los datos de usuario en una tarjeta CompactFlash card.
Los siguientes datos de usuario pueden guardarse.

- User Patterns
- User Patches
- User Rhythm sets
- Songs
- Samples
- Pattern sets
- RPS sets
- Arpeggio styles
- Chord forms
- System settings

* *En referencia al uso del User Backup, la tarjeta CompactFlash contiene apróximadamente 64 MB de espacio libre.*

1. Inserte una tarjeta CompactFlash en la rejilla con el MC-808 apagado.

2. Encienda el MC-808.

3. Pulse [SYSTEM] para entrar en el modo Sistema.

4. Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [15].

5. Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar "User Backup."

6. Pulse [ENTER].
Le preguntará si confirma su elección.

7. Para aplicar el backup, pulse [ENTER].

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

Recuperar los datos de usuarios guardados mediante el back-up (User Restore)

Le mostramos como restaurar en el área de usuario del MC-808 los datos guardados previamente el la tarjeta CompactFlash mediante el procedimiento User Backup .

NOTE

Al ajecutar la operación User Restore, el contenido actual del área de usuario se borrarán totalmente.

1. **Con el MC-808 apagado, inserte la tarjeta CompactFlash en la que los datos de usuario se guardaron e introdúzcala en la rejilla.**
2. **Encienda el MC-808.**
3. **Pulse [SYSTEM] para entrar en el Modo Sistema.**
4. **Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [15].**
5. **Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar "User Restore."**

6. **Pulse [ENTER].**
   Le preguntará si confirma su elección.

7. **Para proceder a la restauración, pulse [ENTER].**

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

Cuando el display indique "Please Power Off," apague el MC-808 una vez más.

Inicializar una tarjeta CompactFlash (Card Format)

Si utilizaspor primera vez una tarjeta, debe formatearla en el MC-808. El MC-808 no reconocerá una tarjeta CompactFlash que haya sido formateada por un aparato diferente.

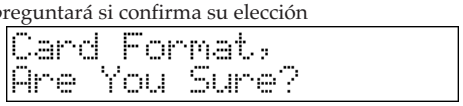
NOTE

Al formatear una tarjeta CompactFlash, ningún dato de la tarjeta quedará eliminado.

1. **Con el MC-808 apagado, inserte la tarjeta CompactFlash en la que los datoos de usuario se guardaron e introdúzcala en la rejilla.**
2. **Encienda el MC-808.**
3. **Pulse [SYSTEM] para entrar en el Modo Sistema.**
4. **Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [15].**
5. **Use [CURSOR ■ ■] para seleccionar "Card Format."**

6. **Pulse [ENTER].**

Le preguntará si confirma su elección



7. **Para formatear la tarjeta, pulse [ENTER].**

* *Para cancelar, pulse [EXIT]..*

Ejecutar un Reset de fábrica (UTILITY)

Puede recuperar la conifiguración del estado de fábrica del MC-808. Para detalles, consultar **“Restauración de los ajustes de fábrica (Factory Reset)”** (p. 25).

Proteger bancos de patch individualmente (UTILITY)

Los patrones internos del MC-808 son patches de usuario que pueden reenscribirse. Por esta razón, puede configurar esta “protección” aplicable a cada banco de patch que no desee que pueda ser reescrito sin saberlo, perdiendo datos que desee mantener. Le recomendamos que decida un banco en el que almacenar tus craciones originales, y deje activada la configuración de protección en otros bancos.

1. **Pulse [SYSTEM] para entrar en el Modo Sistema.**
2. **Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [16].**
   La pantalla SYSTEM:UTILITY aparecerá.
3. **Use [CURSOR ◄ ►] para seleccionar “Patch Protect.”**

4. **Pulse [ENTER].**
5. **Use [CURSOR ◄ ►] para seleccionar el parámetro, y use el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar la configuración de protección on/off.**

Parámetros		Rango
Patch	User A001-128 – H001-128	ON, OFF
Rhythm	User A001-128 – B001-128	ON, OFF

6. **A menos que guarde la configuración del sistema, podrán recuperarse a su estado previo, si apaga la unidad. Pulse [WRITE] si desea guardar la configuración.**

* *Si no desea guardar los cambios, pulse [EXIT] para volver a la pantalla previa.*

NOTE

Con la configuración de fábrica, el, Patch UserA–G t el Rhythm User A están protegidos. Si desea guardar datps en estos bancos protegidos, primero necesitará desactivar la configuración de protección .

V-LINK

Manipulación de música y vídeo

Sobre el V-LINK

Qué es el V-LINK?

V-LINK (V-LINK) es una función que permite manipular a la vez música y vídeo.
Mediante el uso de MIDI podrás conectar dos o más aparatos compatibles al V-LINK, podrá disfrutar de la manipulación, de forma sencilla, de un amplio rango de efectos visuales a los que podrás conjuntar los elementos expresivos de una interpretación musical.

(Ejemplos)

Mediante el uso conjunto del MC-808 y del EDIROL motion dive .tokyo console edition, podrás:

- Manipular la configuración de la reproducción del EDIROL motion dive .tokyo console edition por control remoto del MC-808.
- Usar el secuenciador MC-808 para disfrutar de la sincronía entre música y vídeo.
- Usar las teclas almohadilladas del MC-808 para seleccionar imágenes o generar imágenes en el EDIROL motion dive .tokyo console edition.
- Usar los faders del MC-808 para ajustar el brillo o color de la imagen.

* *En relación al uso V-LINK con el MC-808 y el EDIROL motion dive .tokyo console edition, necesitarás contectarlos meidante un cable MIDI disponible en el mercado.*

Mediante el uso conjunto del MC-808 y del EDIROL DV-7PR podrás:

- Manipular la configuración de la reproducción del EDIROL DV-7PRpor control remoto del MC-808.
- Usar las teclas pads del MC-808 para seleccionar las imágenes (clips/palettes) del EDIROL DV-7PR.
- Usar los faders del MC-808 para ajustar el brillo o color de la imagen.

* *En relación al uso V-LINK con el MC-808 y el EDIROL DV-7PR, necesitará conectalo con el EDIROL UM-1EX (venta por separado).*

Mediante el uso conjunto del MC-808 y del EDIROL V-4, podrás:

- Manipular la configuración de la reproducción del EDIROL V-4 por control remoto del MC-808.
- Usar el secuenciador MC-808 para manipular la sincronía entre música y vídeo.
- Usar las teclas pads MC-808 para controlar el selector de entrada del EDIROL V-4, te permitirá elegir entre imágenes de una gran variedad de apartos.
- Usar los faders del MC-808 para manipular la configuración del tiempo y sus efectos de transición (como son el overlap [solapar] o wipe [limpiar]).

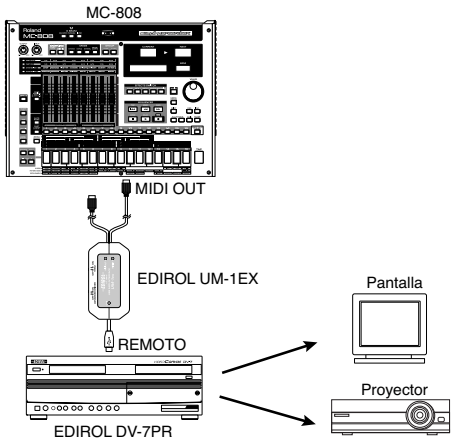
* *En relación al uso V-LINK con el MC-808 y EDIROL V-4, you will necesitará contectarlos meidante un cable MIDI disponible en el mercado.*

Ejemplos de Conexionados

* *Antes de conectar está unidad a otros aparatos, apague el power de todas las unidades. Así previene averías y/o daños en los altavoces y otros aparatos.*

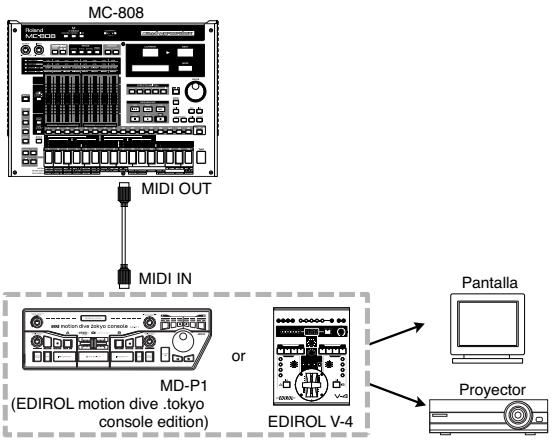
Conectar al EDIROL DV-7PR

Use un EDIROL UM-1EX para conectarlo al conector MIDI OUT del MC-808 mediante el jack conector remoto del DV-7PR.



Conectar al EDIROL motion dive .tokyo console edition o V-4

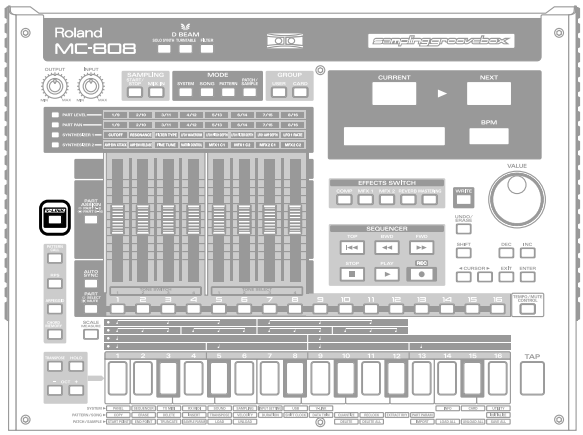
Use un cable MIDI disponible en el mercado para conectar del conector MIDI OUT del MC-808 al EDIROL motion dive .tokyo console edition's o al conector MIDI IN del V-4MIDI .



Uso del V-LINK

1. Pulse [V-LINK] y su indicador se iluminará.

V-LINK se activará, y la pantalla del V-LINK aparecerá.



En este estado, puede usar las teclas pads y los controles D beam para manipular imágenes en sincronía con la reproducción del MC-808.

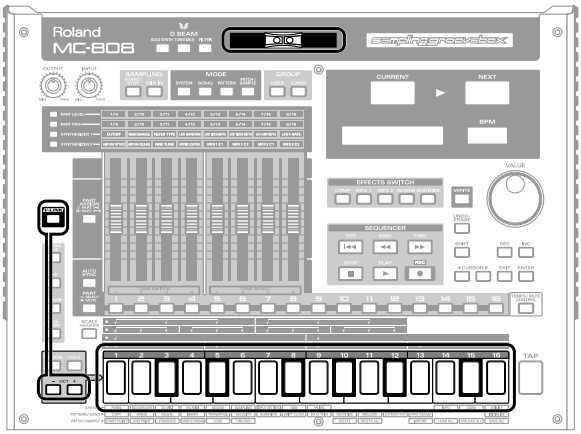
2. Puede escoger si las teclas pads seleccionarán clips o paletas.

Use [CURSOR ■ ■] para mover el cursor, y utilice el dial VALUE o [INC] [DEC] para seleccionar el valor.

Parámetro	Rango	Descripción
PAD MODE	Clip Mode	Modifica clips.
	Palette Mode	Modifica paletas (tabs).
Note Tx Ch A	Consulta p. 123.	
Note Tx Ch B		
Note Tx Ch C		
D Beam		

3. Pulse [EXIT].

El indicador [V-LINK] permanecerá iluminado, y volverá a la pantalla previa.



Teclas pads	Selecciona cualquier clip o paleta (tabs), dependiendo de la configuración del "Pad Mode"
D Beam	Controla la imagen según la configuración de los controladores D Beam. Consulte la p. 123 para detalles de cómo asignar la función deseada a los controles D Beam.
Presiona [V-LINK] y pulsa [OCT -]	Resetea el Clip Desactiva la imágen (negro sólido).
Presiona [V-LINK] y pulsa [OCT +]	Resetea todo. El efecto aplicado a la imagen se reseteará; todos los parámetro, como son brillo y matiz volverán a sus parámetros inciales.

MEMO

Aún estando activado el V-LINK, muchas de las áreas del panel funcionarán de la misma forma que en el Modo Patrón (p. 41), Modo Patch/Sample (p. 85), y Modo Canción (p. 105).

4. Pulse [V-LINK] para acceder a la pantalla de configuración del V-LINK, y pulse [V-LINK] una vez más.

El indicador [V-LINK] se desactivará, y el V-LINK se apagará.

* *No podrá apagar el V-LINK desde otra pantalla que no sea la pantalla de configuración del V-LINK.*

NOTE

El MC-808 no proporciona el EDIROL DV-7PR modo corriente dual.

Conectar el MC-808 a un ordenador

Conectar a su ordenador vía USB (USB mode)

Sobre las funciones USB

El MC-808 tiene dos modos de funcionamiento del USB: modo almacenamiento para transferir archivos, y modo MIDI para enviar y recibir mensajes MIDI. Debe seleccionar entre estos modos del MC-808; no se podrán utilizar conjuntamente.

NOTE

El modo USB (storage mode[modo almacenamiento]/MIDI mode[modo MIDI]) deben seleccionarse antes de conectar el MC-808 a su ordenador.

Cada modo podrá utilizarse para las siguientes operaciones de sistema.

Operaciones de Sistema	Storage mode	MIDI mode
Windows XP/2000 o anteriores	√	√
Windows Me	√	no soportado
Mac OS X	√	√
Mac OS 9 (9.04 o anteriores)	√	no soportado

* *Puede que no trabajen correctamente con algunos tipos de ordenadores.*

Escoger el "Storage mode" y el "MIDI mode"

Seleccionar el modo Almacenamiento

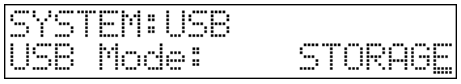
NOTE

El modo USB (storage mode/MIDI mode) debe seleccionarse antes de conectar el MC-808 a su ordenador.

1. Pulse [SYSTEM] para entar en el modo Sistema.

2. Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [8].
La pantalla de USB aparecerá.

3. Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar "STORAGE."



El modo USB almacenamiento se ha seleccionado.

4. Si desea que el MC-808 comience a almacenar mediante el modo USB de almacenamiento, la próxima vez estará activado, pulse [WRITE] para salvar la configuración del Sistema.

* *Si no desea guardar los cambios, pulse [EXIT] para volver a la pantalla previa.*

cf.

Para detalles de las operaciones dentrode del modo de almacenamiento USB, consultar **"Transferir archivos a/desde su ordenador (Storage mode)"** (p. 133).

Seleccionar modo MIDI

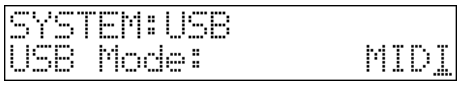
NOTE

- El modo USB (storage mode/MIDI mode) se debe activar antes de conectar el MC-808 a su ordenador.
- Si selecciona el modo USB MIDI, nada se recibirá por el conector MIDI IN.

1. Pulse [SYSTEM] para entar en el modo Sistema.

2. Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [8].
La pantalla de USB aparecerá.

3. Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] seleccione "MIDI."



El modo MIDI se ha seleccionado.

4. Pulse ■ para seleccionar "USB-MIDI Thru."

5. Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para realizar la configuración del USB-MIDI Thru.
Especificará si los mensajes MIDI recividos por el conector USB o por el conector MIDI IN se volverán a transmitir por el conector USB o por el conector MIDI OUT (ON) o si no (OFF).

6. Si desea que el MC-808 comience en el modo MIDI la próxima vez que lo encienda, pulse [WRITE] para salvar la configuración del Sistema.

* *Si no desea guardar los cambios, pulse [EXIT] para volver a la pantalla previa.*

En relación al uso del MC-808 con un aparato USB MIDI a su ordenador, debe instalar el driver USB MIDI, incluido en el CD-ROM "MC-808 Editor CD".

En relación al uso de USB en el modo MIDI, debe instalar el driver, includio en el CD-ROM en su ordenador.

cf.

"Instalación del Driver y configuraciones" (p. 136)

Transferir archivos a/desde su ordenador (Storage mode)

Si conecta el MC-808 a su ordenador mediante un cable USB, archivos WAV/AIFF creados en el MC-808 pueden utilizarse mediante el software de su ordenador, o convertir archivos WAV/AIFF creados por el software de su ordenador para utilizar en el MC-808. De esta forma, el modo almacenamiento USB te permite transferir patches y archivos de onda entre el MC-808 y un ordenador conectado.

NOTE

Conecte o desconectae el cable USB sólo si está apagado el MC-808. Nunca conecte o desconecte el cable USB o lo apage mientras esté en el modo USB o mientras se transfieren datos.

Precauciones a considerar con carpetas y archivos

Debe observar los siguientes puntos mientras el MC-808 esta conectado a un ordenador mediante USB.

- No use su ordenador para desplazar o eliminar carpentas dentro del MC-808.
- No use su ordenador para formatear o optimizar la memoria de usuario o de la tarjeta CompactFlash del MC-808, o ejecutar operaciones como Escanear el Disco "Scan Disk".
- El MC-808 sólo maneja archivos nombrados con caracteres de byte alfanuméricos .
- Archivos de Audio (WAV/AIFF) son el único tipo de archivos que pueden cambiarse entre el MC-808 y su ordenador.
- Para manejar estos archivos, use el método apropiado cómo se describe abajo.

Audio files	Cuando ubique lor archivos desde tu ordenador, hazlo en la siguiente localización. **TMP/AUDIO_IMPORT folder** Se importarán los archivos de audio. Si desea que su ordenador interprete los samples que están escritos en el MC-808, carga los archivos desde la carpeta ROLAND/SMPL hasta su ordenador.

- No utilice su ordenador conectado mediante USB para eliminar o reescribir archivos ubicados en la carpeta ROLAND.

Conexiones

1. Con el MC-808 desconectado, enciende tu ordenador.

2. Use un cable USB para conectar el MC-808 a tu ordenador.

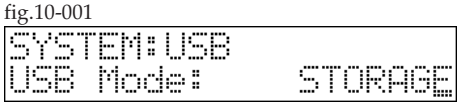
3. Enciende el power (interruptor POWER) del MC-808.

Especificar el destino de la conexión

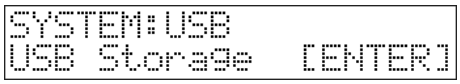
Antes de conectar el MC-808 a su ordenador, primero debe escoger entre las diferentes conexiones destinatarias del MC-808 entre la memoria interna de usuario o la tarjeta CompactFlash.

1. Pulse [SYSTEM] para entrar en el modo Sistema.

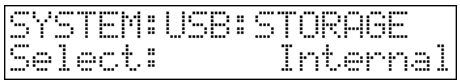
2. Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [8].
La pantalla USB aparecerá.
fig.10-001



3. Pulse ■ para seleccionar "USB Storage."



4. Pulse [ENTER].
La pantalla STORAGE (almacenamiento) aparecerá.



* *Si no configura el USB en el modo Storage, un aviso aparecerá "The USB is in MIDI Mode!!" ("El USB no está en el modo MIDI!!") cuando pulse [ENTER]. Pulse [ENTER] si desea seleccionar el modo almacenamiento USB (la pantalla de configuración de USB aparecerá). Si decide cancelarlo, pulse [EXIT].*

5. Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar cómo conectarlo a su ordenador.
Internal: Conectado a la memoria de usuario
Memory Card: Conectado a la tarjeta CompactFlash.

* *Para cancelar la conexión, pulse [Exit].*

6. Cada vez que active la conexión, el display del MC-808 indicará "Connected."
su ordenador mostrará la nueva conexión de la siguiente forma.

- **Usuarios de Windows Me/2000**
  Un driver llamado "Removable disk" aparecerá dentro de Mi Ordenador.
  Debajo del driver aparecerán carpetas llamadas "ROLAND" y "TMP."
- **Usuarios Windows XP**
  Un driver llamado "MC808 USER" aparecerá dentro de Mi Ordenador. Si está conectada una tarjeta CompactFlash, se mostrará el nombre del tomo.
  Debajo del driver aparecerán carpetas llamadas "ROLAND" y "TMP."
- **Usuarios Macintosh**
  Un icono llamado "MC808 USER" aparacerá en el escritorio. Si está conectada una tarjeta CompactFlash, se mostrará el nombre del tomo.

Importar archivos de audio

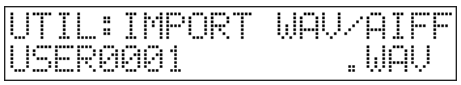
Mostramos cómo importar un archivo de audio (WAV/AIFF).

En realación a esta operación, los archivos deben estar localizados en las siguientes carpetas de su ordenador.

- **Usuarios de Windows Me/2000**
  Carpeta localizada en "disk/TMP/AUDIO_IMPORT"
- **Usuarios de Macintosh, o Windows XP**
  Carpeta MC808 USER (en el caso de la CompactFlash, el tomo de la tarjeta)/TMP/AUDIO_IMPORT, "/" indica la localización del directorio.

1. Pulse [PATCH/SAMPLE] para entrar en el modo Patch/Sample.

2. Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [13].



3. Pulse [ENTER] o [CARD] para seleccionar el área en la que se importarán los archivos.
[USER]: Importar desde la memoria de usuario.
[CARD]: Importar desde la tarjeta CompactFlash.

4. Gire el dial VALUE o use [INC] [DEC] para seleccionar el archivo que desea importar.

5. Pulse [ENTER].
Le preguntará si confirma su elección.

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

6. Pulse [ENTER].
El archivo se importará, y aparecerá la pantalla the Patch/Sample.

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

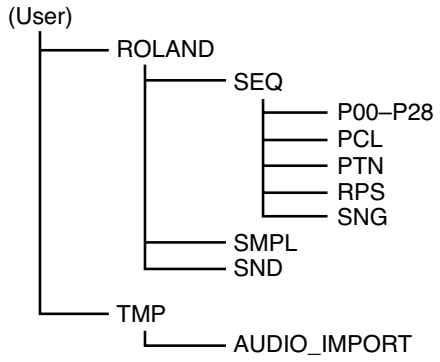
MEMO

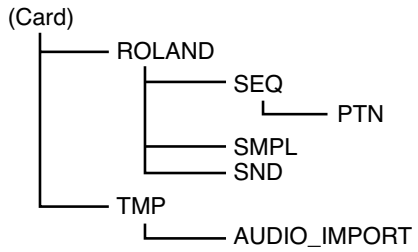
Los archivos importados pueden añadirse al grupo USAM como un patch de sample. (Los archivos importados desde la tarjeta pueden añadirse en el grupo CSAM .) Este sample es temporal, y se perderá cuando apague la unidad. Si desea mantenerlo, pulse [WRITE] y guarde el archivo.

Importante!

Precauciones a considerar con los archivos y carpetas

El área usuario (User) y la tarjeta (Card) poseen la siguiente estrucutra de carpetas.





NOTE

No utilice la conexión USB de su ordenador para eliminar o renombrar ningún archivo ubicado en la carpetaROLAND.

Los archivos de audio (WAV / AIFF format) son el único tipo de archivo que se puede tranferir entre el MC-808 y un ordenador. No ubiques otro tipo de archivo en el área usuario o en la tarjeta CompactFlash .

- El MC-808 únicamente puede manipular archivos nombrados con caracteres byte alfabetonuméricos.
- No utilice el periodo "." al nombrar un archivo. Ciertos caracteres (\ / : , ; * ? " < > |) tampoco podrá ser utilizados.
- La extensión para los archivos WAV será **WAV**, para archivos AIFF será **AIF**. Otras extensiones no se reconocerán.

Salir del modo Storage

NOTE

Antes de desconectar el cable USB debe abandonar el modot Storage.

Usuarios Windows Me/2000/XP

1. En Mi Ordenador, realice un click derecho en el icono "removable hard disk" y ejecuta "Remove."

Usuarios Macintosh

1. Arrastre el icono MC-808 a la papelera.

Cancelar la comunicación USB

Si deseea apagar el MC-808 cuando está conectado a su ordenador en el modo Almacenamiento "Storage mode", debe cancelar previamente la comunicación USB com se describre a continuación.

Usuarios Windows Me/2000/XP

1. Use la función de mostrar el "taskbar" (tareas) en el marco inferior derecha de tu pantalla y utilice la función extraer hardware de fomra segura para cancelar la conexión con el MC-808.

Usuarios Macintosh

1. Asegúrese de que el icono del MC-808 no se encuentra en tu escritorio.

Intercambio de mensajes MIDI con su ordenador (MIDI mode)

Instalación del Driver y configuraciones

En relación al uso del MC-808 con un aparato USB MIDI desde su ordenador, primero debe intalar el driver del USB MIDI, incluido en el CD-ROM "MC-808 Editor CD".

En relación al uso de USB en el modo MIDI, debe instalar el driver incluido en el CD-ROM dentro de su ordenador.

El proceso de instalación puede diferiri según el sistema que utilice, pero por favor, asegúrese de leer los archivos Readme siguientes proporcionados con el CD-ROM.

Windows XP/2000

/Win2kXP/Readme_E.htm

Mac OS X

/MC-808 Driver OSX/Readme_E.htm

* *"/" indica el nivel de directorio.*

Antes de Instalar el Driver

Configure el Modo USB Mode del MC-808 al "MIDI mode" (p. 132).

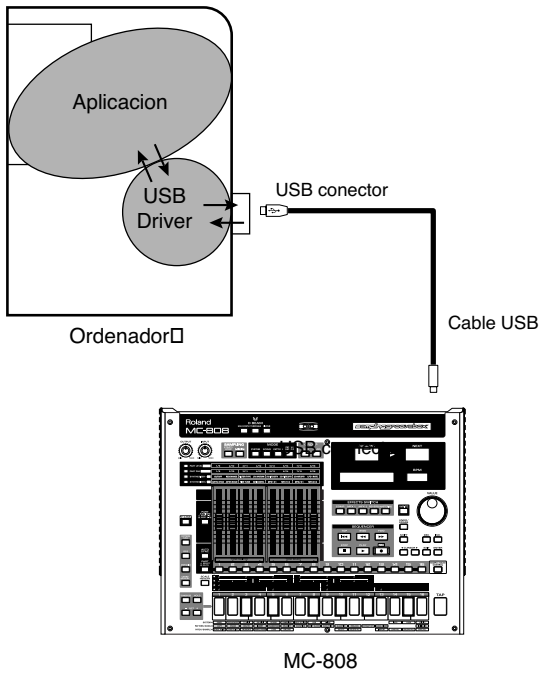
Tenga cuidado al desconectar el cable USB

Debe apagar su ordenador antes de desconectar el cable USB. Hacerlo mientras su ordenador está encencdido puede desestabilizar esta operación.

Qué es el driver USB MIDI?

El driver USB MIDI Driver es un software (programa) que transmite datos entre el MC-808 y la aplicación (secuenciador, software, etc.) que opera mediante el ordenador conectado mediante USB.

El driver USB MIDI envía datos desde la aplicación hasta el MC-808, y pasa datos del MC-808 a la aplicación.



Uso del editor del MC-808

Para ayudarle a entender las grandes ventajas de esta función, el MC-808 viene con un programa Editor "MC-808 Editor software". El Editor del MC-808 te permite usar su ordenador para editar los parámetros patches, ritmos y samples que no pueden editarse mediante el MC-808 y le permite modificar samples, mientras disfrutas del uso de una eficiente y visual plataforma de edición.
Para información adicional de los parámetros que pueden ser editados mediante el editor, consulte "Listado de Sonidos y Parámetros."

Instalación del editor del MC-808 en su ordenador

La instrucciones detalladas de la instalación del sofware se pueden en contrar en el manual online del CD-ROM "MC-808 Editor CD".

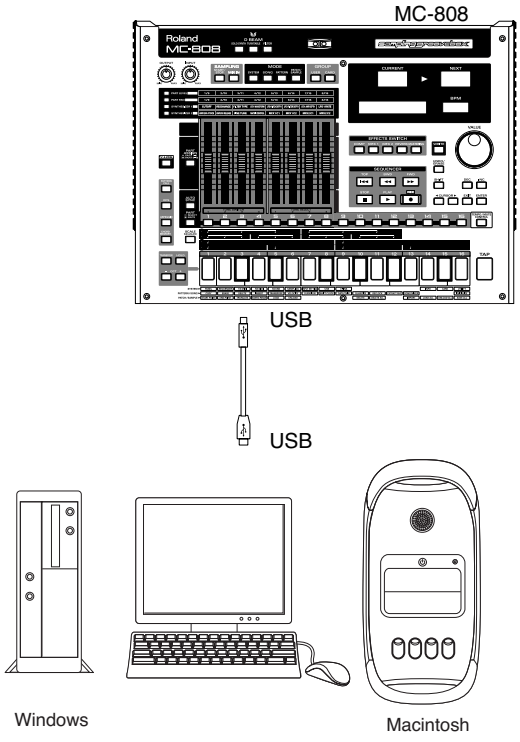
- **Usuarios Windows**
  En el ICD-ROM "MC-808 Editor CD", abre el "Readme_E.txt."
- **Usuarios Macintosh**
  En el ICD-ROM "MC-808 Editor CD", abre el "Readme(English).txt."

Realizar las conexiones

1. **Asegúrese que en la configuración System USB está seleccionada en MIDI (p. 132).**

* *Si estuviera seleccionado Storage, no podrás utilizar el editor mediante la conexión USB.*

2. **Use un cable USB (de compra por separado) para conectar le MC-808 con su ordenador.**



Requerimientos del sistema para el editor MC-808

Requerimientos del sistema (Windows)

- Sistema Operativo :
  Microsoft® Windows® 2000 Professional
  Microsoft® Windows® XP
- CPU / Clock :
  Pentium® / Celeron® processor 800 MHz or higher
- Memoria (RAM) :
  384 MB or more
- Hard Disk :
  60 MB o más
- CD-ROM Drive :
  Coloca el CD-ROM drive (IDE)
- Display / Colores :
  800 x 600 o superior / 65,536 colores (16 bit High Color) o más

* *Microsoft y Windows son marcas registradas de Microsoft Corporation.*

* *Windows® se conoce oficialmente como: "Microsoft® Windows® operating system."*

* *Pentium es una marca registrada por Intel Corporation.*

Requerimientos del sistema (Mac OS)

- Sistema Operativo :
  Mac OS X 10.2 o anteriores
- CPU / Clock :
  PowerPC G4 867 MHz o superiores
- Memoria (RAM) :
  384 MB o más
- Hard Disk :
  60 MB o más
- CD-ROM Drive :
  Coloque el CD-ROM drive (IDE)
- Display / Colores :
  800 x 600 o superior / 32,000 colores o más

* *Apple y Macintosh son marcas registradas por Apple Computer, Inc.*

* *MacOS es una marca registrada por Apple Computer, Inc.*

Apéndice

Expandir la memoria

El MC-808 viene con 4 MB de memoria en la que los samples de audio pueden cargarse. De cualquier forma, en algunos casos, 4 MB de memoria es insuficiente para cargar grandes cantidades de datos.En estos casos, debes adquirir por compra separadamente, la memoria (DIMM). La memoria puede expnaderse hasta 512 MB.

Antes de expandir la memoria, consulte con su dependiente, del Centro de Servicio Roland más cercano, o de un distribuidor Roland autorizado.

Precauciones al expandir memoria

- Para prevenir el riesgo de daños en los componentes internos causados por la electricidad estática, por favor observe detenidamente los siguientes puntos, siempre que manipule la unidad.
  - Antes de tocar la unidad, siempre debes pasar su mano por un objeto metálico (como una tubería de agua) antes que nada, así se asegurará que cualquier electricidad estática que tenga quedará descargada.
  - Mientra manipula la unidad, cógala sólo de los filos. Evite tocar los conectores o los componentes electrónicos.
  - Coja la bolsa con la que venía la unidad, y póngal dentro cada vez que la transporte o la guarde.
- Use un destornillador Phillips válido para desatornillar el tornillo (del número 2). Si un destornillador de número desconido se utiliza, puede dañar la cabeza del tornillo.
- Para quitar el tornillo, gire el destornillador en el sentido contrario al de las ajugas del reloj. Para apretar el tornillo, gírelo en sentido de las ajugas del reloj.

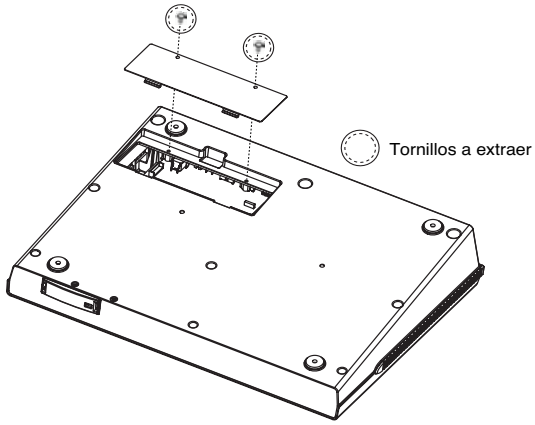
- Tenga cuidado con los tornillos que quites, evita que caigan en el interior del MC-808.
- Tenga cuidado de no cortarse con los filos de la cubierta o cuando está esté abierta cuando extraiga la cubierta.
- No toque ningún circuito pintado ni ningún conector de terminal.
- Nunca utilice excesiva fuerza al instalar un circuito en la unidad. Si no lo consigue en el pirmer intento, extraígalolo nuevamente y pruebe otra vez.
- Al finalizar la instalación compruebe su taera.
- Cuando coloque nuevamente la unidad hacia arriba, haga un colchón con papel de periódico o de revista, y colóquelo debajo de las cuatro esquinas, para evitar posibles daños de los botones o controles. Además, debe intentar reorientar la unidad sin dañar los botones ni los controles.
- Cuando coloque la unidad hacia arriba, debe manipularla con cuidado para evitar que se le resbale, o que pueda caerse .
- No deje el frontal extraido. Tras finalizar con la instalación del módulo de memoria, asegúrese de reponer la cubierta.

Cómo expandir la memoria

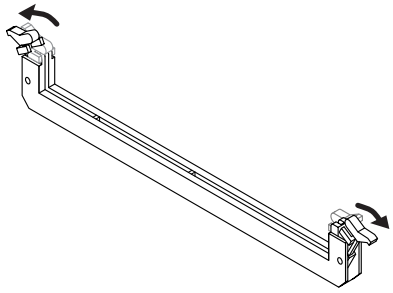
Instale el módulo de memoria tras quitar la tapa trasera.

1. Antes de expandir la memoria, apague el MC-808 y todos los aparatos conectados, y desconecte todos los cables, incluido el cable de alimentación del MC-808.

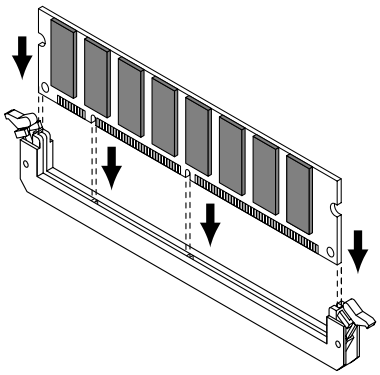
2. Vuelque el MC-808, quita los tornillos como indica el siguiente diagrama, y extrae la cubierta.



3. Extraiga los clips blancos de cada uno de los enchufes/ conectores que están en la posición traserá.



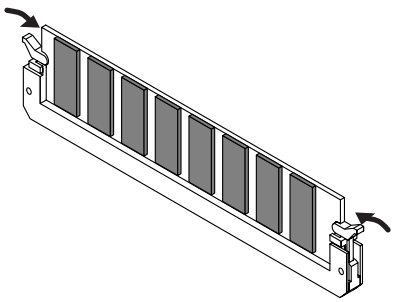
4. Preste atención a la ubicación de los huecos (notch) en el módulo de memoria y su orientación, insértelo vertivalmente siguiendo las guías de cada lado del enchufe/conector.



TIP

Si tiene dificultad para insertar el módulo de memoria, intente inclinar el modulo de memoria e inserte un lado cada vez.

5. Presiónelos hasta que los clips blancos asciendan y el módulo de memoria quede fijado en la ubicación.

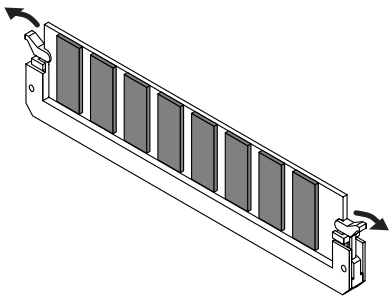


6. Use los tornillos extraidos en el paso 2 para atornillar la cubierta en su sitio.

Extraer la memoria

Para extraer el módulo de memoria, invierta el proceso de instalación.

1. Presione hacia afuera los clips blancos de forma simultánea ubicados en cada extremo del enchufe/conector.



2. Extraiga el módulo de memoria del enchufe/concetor.

Chequeo de la instalación correcta de la memoria

1. Apague la unidad cómo se describe en "Uso on/off de la Alimentación" (p. 18).

2. Pulse [SYSTEM] para entrar en el modo Sistema.

3. Presione [SHIFT] y pulse la tecla pad [14].
Mostrará la información del sistema.

4. Usando [CURSOR ■ ■], escoja "User" y aparecerá en el display.
Verifique que la pantalla muestra el aumento de memoria libre que ha instaladao.

5. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla previa.

* *Si no se muestra el aumento de memoria libre, es posible que la memoria no haya sido reconocidad correctamente. Apague la unidad como se describe en* ***"Apagar la Alimentación"*** *(p. 18), y vuelva a insatalar la memoria correctamente.*

Especificaciones de cómo debe ser usada la expansión de memoria (DIMM)

Número de pins: 168-pin
Velocidad: 100 MHz (PC100 CL=2)
133 MHz (PC133 CL=3)
Voltaje: 3.3 V
Capacidad: 128 MB–512 MB
Peso unidad: 38 mm o Menos

NOTE

El MC-808 ha sido configuradad para trabajar con la memoria estándar en la que reconozca las especificaciones nombradas en la parte superior. Igualmente, no podemos garantizar que todas las memorias que contengan estas especificaciones trabajen de forma correcta. Por favor, asegúrese que sean las mismas especificaciones, diferencias en el diseño del módulo de memoria pueden causar que sean inutilizables.

Mensajes de Error

Cuando se ejecuta una operación de forma incorrecta, o un proceso no se ha podido ejecutar tal y cómo lo ha especificado, aparecerá un mensaje de error. Consulte las explicaciones cuando aparezcan estos mensajes, y tome las medidas oportunas.

Mensaje	Significado	Causa/Acción
Beat Differs!	Cuando utiliza la operación de la Edición de Patrón (p. 71), la copia no se podrá ejecutar ya que la copia-fuente y la copia-destino tienen diferentes marcas de duración.	Debe copiar patrones que contenagan la mismas marcas de duración.
Cannot Assign Phrase!	Si hay dos o más partes desmuteadas, la frase no se podrá registrar en el conjunto RPS.	Escoja una parte de la frase que desea registrar, y silencia todas las partes restantes (p. 45).
Cannot Assign Sample!	Si no hay partes vacías, no podrá asignar un sample.	Para introducir un sample en un patrón debe tener una parte vacía, o usar la operación de edición (Erase) para crear la parte vacía.
Cannot Extract!	Al ejecutar el comando Extract a Rhythm Instrument (EXTRACT RHY) (p. 77) de la edición de patrones "Pattern Edit", la parte-fuente a mover no contiene datos del número de nota que especifica mediante el "Extract Note".	Especifique un númenor de nota para cada dato existente en la parte-fuente a desplazar.
Cannot Solo Sample on the Song	No puede ejecutar el sampleo en modo solo o samplear con solo con el efecto deseado en el modo Song (canción).	Escoja "Patch mode" o "Pattern mode".
Card Not Ready!	La tarjeta CompactFlash no está insertada en la rejilla.	Inserte una tarjeta CompactFlash en la rejilla.
Data Protected!	En el grupo que desea guardar los datos está protegida.	No puede guardar patches o conjuntos rítmicos en un banco protegido. Cualquier cambio del banco destino-grabación, o otras configuraciones del Sistema deben desactivarse previamente, de la función protectora de un banco to switch off the protect setting for that bank (p. 126).
Empty Pattern!	El patrón no puede reproducirse al no contener datos de interpretación.	Seleccione un patrón que contenga datos.
Empty Sample!	El sample no contiene ningún dato.	Seleccione un sample que contenga datos.
Empty Song!	La canción no se ha guardado, y no puede reproducirse.	Seleccione unac canción que contenga datos.
Illegal File!	El MC-808 no puede usar ese archivo.	El MC-808 usa solamente archivos de audio (WAV/AIFF format).
Memory Damaged!	El contenido de la memoria puede haberse dañado.	Por favor, ejecute el Reseteo de Fábrica (p. 25). Si no resuelve el probelma de esta forma, contacte con su dependiente o al Centro de Servicio Roland más cercano.
MIDI Offline!	Hay un problema con la conexión del cable MIDI.	Chequee que el cable MIDI no está desconectado o roto.
No More Sample Numbers!	El sample no puede dividirse nuevamente.	Elimina samples innecesarios (p. 99) en orde de asignación de 256 o más números consecutivos de sample.
	Tras unos números de sample ,consecutivos a 256, unos pocos continúan vacantes, el sample no puede dividirse nuevamente.	
Now Playing!	Durante la reproducción del MC-808, está operación no puede ejecutarse.	Interrumpa la reproducción antes de ejecutar la operación.
Pattern Full!	Una vez el número máximo de notas grabables ha sido excedido, ningúin patrón más puede grabarse.	Elimine datos innecesarios del patrón que está grabando (p. 81).
Permission Denied!	El archivo está protegido.	—
Sample Memory Full!	Si la memoria de sample es insuficiente, nigún otro sampleo o edición de sample es posible.	Elimine samples innecesarios (p. 99).
Song Recording Full!	Una vez el número máximo de patrones grabables ha sido excedido, ninguna canción más podrá grabarser.	Un máximo de 50 patrones pueden grabarse en una canción. No se podrán grabar más patrones.
Sync Mode: Slave!	Si el parámetro de sistema "Sync Mode" está activado como "SLAVE" (esclavo), no podraás ejecutar la reporducción del patrón/canción (del MC-808), sampleo en solo, o sampleo en solo con efectos.	Seleccione "Sync Mode" para "MASTER" o "REMOTE" (p. 119).
Unformatted!	La tarjeta CompactFlash está en un formato no soportado.	Formatee la tarjeta CompactFlash (p. 125).
User/Card Memory Full!	No es posible guardar debido a la falta de espacio en la tarjeta o en la memoria.	Incremente la capacidad de memoria libre mediante el reinicio de patrones (p. 78), canciones (p. 109), o eliminando samples (p. 99).
Wrong Setting!	Los ajustes de edición del patrón son incorrectos.	Configure correctamente.

Solución de problemas

Si el MC-808 no funciona cómo esperaba, chequee los puntos siguientes.
Si no resuelve el problema de esta forma, consulte su dependiente o la Estación de Servicio Roland más cercana.

* *Si algunos de los mensajes expuestos a continuación, aparecen en tu pantalla durante una operación, consulta* ***"Error messages"*** *(p. 142).*

P: El Editor no funciona tras concetar el MC-808 a mi ordenador mediante USB.

R: Hay varias razones posibles que causen el problema.

- **El modo USB no ha sido configurado en MIDI**
  Con la configuración de fábrica, el modo USB del MC-808 está configurado para tranferir datos (Mass Storage). Si deseas usar el Editor, debes cambiar el modo USB mode al modo MIDI (p. 132).
- **El Driver USB no está instalado**
  Instala el Driver USB incluido en el CD-ROM en su ordenador (p. 136).
- **La configuración MIDI no se ha hecho correctamente**
  En el [Settings] - [MIDI device settings] del Editor, seleccione Roland MC-808 como la configuración de Entrada y Salida del MC-808.

P: ¿Los sonidos del MC-808 son compatibles con los modelos anteriores de groovebox (MC-909, MC-307, MC-505, MC-303, D2)?

R: Los sonidos no son compatibles con los modelos previos de groovebox.

Los sonidos del MC-808 han sido creados de nuevo exclusivamente parar este producto para cubrir las necesidades de la música actual.

P: Cuando utilizo los faders motorizados del MC-808 para incrementar al máximo posible la Resonancia, la configuración no lo alcanza 127.

R: Cuando utilizas los faders motorizados del MC-808 para incrementar al máximo posible la Resonancia, el valor máximo por defecto es 115.

Está configurado así para prevenir que la excesiva oscilación distorsione el sonido.

Puede usar el parámetro **"Reso Limiter"** (p. 121) para ajustar el valor máximo de RESONANCE que pueden configurar los faders motorizados.

P: Los faders motorizados del MC-808 no se mueven automáticamente.

R: El MC-808 está configurada para que tu eligas si los motores de los faders motorizados estén siempre activados. Si selecciona ON en la configuración [SYSTEM] - [PANEL] - [FADER MOTOR SW], los faders se moverán automáticamente. Además, los faders motorizados del MC-808 están dotados de touch sensitive (sensibilidad al toque), y volverán de automático a manual cuando toques un fader.

Para volver al funcionamiento acutomático, presione los botones [PART LEVEL], [PART PAN], [SYNTHESIZER 1], o [SYNTHESIZER 2] (el que haya sido seleccionado) y pulse el botón de parte que desees que vuelva a l funcionamiento automático. Alternativamente, presione el botón [EXIT] para que los faders vuelvan al funcionamiento automático (p. 23).

P: Cuando se reproducen los patrones sucesivamente, puedo reproducir mientras preservo el BPM del pimer patrón?

R: El MC-808 designa como se reproduce cada patrón con su BPM óptimo, cuando los patrones se reproducen sucesivamente, pero además proporciona una función que preserva el BPM del primer patrón que seleccione.

Configure On [SYSTEM] - [SEQUENCER] - [BPM LOCK] (p. 119).

P: Los botones de cambio de octava no funcionan.

R: ¿Ha asignado un conjunto rítmico a la parte actual seleccionada (the current part)?

Si selecciona un patch, los botones de cambio de octava funcionarán siempre. Igualmente, si selecciona un ritmo, estos botones generalmente estarán desactivados.

Esto ocurre debido a que un conjunto rítmico consiste en sólo 16 sonidos asignados al rango B3–D5, y el MC-808 esta configurado para que siempre pueda tocar los sonidos del conjunto rítmico mediante los pads.

Igualmente, puede que a veces cuando desee utilizar los pads del MC-808' para tocar un aparato externo MIDI de una parte cuyo conjunto rítmico se seleccione, y el MC-808 proporcione una función en la que active los botones de cambio de octava en cada caso. Configure en ON [SYSTEM] - [SOUND] - [RHYTHM OCTAVE SW](p. 121).

P: ¿Puedo cambiar la marca de tiempo de un patrón del MC-808 en la mitad de un patrón?

R: No, no puede.

P: Puedo cambiar el tempo en la mitad de una canción del MC-808?

R: No, no puede. Igualmente, siempre que modifique el tempo dentro de un patrón, puede crear un patrón con un tempo distinto o con un patrón en el que haya grabado un cambio de tempo, así podrá cambiar el tempo de su canción mientras ésta dure.

P: La capacidad máxima de grabación del secuenciador del MC-808 es de 1,300,000 notas, pero puedo no puedo grabar estas notas en el patrón. Por qué?

R: En el MC-808, cada patrón puede grabar un máximo de 28,000 notas aproximadamente (eventos).

La capacidad máxima de grabación del secuenciador es el número total de eventos grabados en todos los patrones.

P El botón de Play del secuenciador MC-808 no funciona.

R: Los motivos siguientes pueden ser posible.

- **¿El MC-808 está en modo Slave (Esclavo)?**
  Configure [SYSTEM] - [SEQUENCER] - [SYNC MODE] a Master (p. 119).
- **¿El MC-808 está en modo SYSTEM?**
  Cambie a modo SONG, PATTERN, o PATCH/SAMPLE.

P: El nivel de volumen de los instrumentos conectados mediante los jacks INPUT es demasiado bajo.

R: Utiliza un cable con conector dotado de resistencia?

Use un cable con conector que no esté dotador de una resistencia.

Especificaciones

MC-808: Sampling groovebox

Sound Generator Section (Sección Generadora de Sonido)

Maximum Polyphony	128 voices (shared with sampling section)
Sampling Frequency	44.1 kHz
Parts	16 (Main) + 16 (RPS)
Waves	622
Patches	
User	1024 (pre-load: 896)
Card	1024
Rhythm Sets	
User	256 (pre-load: 128)
Card	256

Sampling Section (Sección de Sampleo)

Data Format	16-bit linear (File Type: WAV / AIFF)
Maximum Polyphony	shared with sound generator section
Sampling Frequency	44.1 kHz (fixed)

Maximum Sampling Time

- When sampling memory isn't expanded (4MB)
  mono: 47 sec. approx., stereo: 23.5 sec. approx.
- When sampling memory is expanded with DIMM (516 MB)
  mono: 102 min. approx., stereo: 51 min. approx.

Samples

User	2000
Card	7000

Sequencer Section (Sección del Secuenciador)

Parts	16 + Tempo / Mute Control
Resolution	480 ticks per quarter note
Tempo	5–300
Maximum Note Storage	approx. 1,300,000 notes
Recordable Number of Measures	1–998
Patterns	
User	800
Card	800
Recording Method	
Realtime	
TR-REC	
Step	
Songs	50
Arpeggio Styles	128
Chord Memory	128
RPS Sets	50
Pattern Sets	50

Effects Section (Sección de Efectos)

Reverb	1 (4 types)
Compressor	1 (1 type)
Multi-effects (MFX)	2 (MFX1, 2: 47 types)
Pitch Shifter (for external input)	1 (1 type)

Mastering Section (Sección de Mastering)

3-band Compressor	1 (1 type)

Expansion Slot (Rejilla de Expansión)

Expansion of sampling memory: DIMM	1 slot
Number of pins:	168-pin
Speed:	100 MHz (PC100 CL=2)
	133 MHz (PC133 CL=3)
Voltage:	3.3 V
Capacity:	128 MB
	256 MB
	512 MB
Board height:	38 mm or less

External Memory (Memoria Externa)

For saving Patterns / Patches / Samples	
CompactFlash:	1 slot
	Max. 1 GB (3.3 V)

Controllers, Display (Controles, Pantalla)

Display	
20x2 character Type LCD (with Back lit.)	
Pattern Number Display:	7 segment 3 character x 2 (LED)
BPM Display:	7 segment 4 character (LED)
Control Knobs	
OUTPUT Volume:	1
INPUT Volume:	1
Control Sliders	
Motorized Fader (60mm):	8
Other Controller	
D Beam Controller	

Especificaciones

Connectors (Conectores)

MIX OUTPUT Jacks (L/MONO, R)
DIRECT OUTPUT Jacks (L, R)
INPUT Jacks (L/MONO/MIC, R)
Headphones Jack
MIDI Connectors (IN, OUT)
USB Connector (Function): MIDI, Mass storage class
DC IN Jack

Power Supply (Potencia)

DC 12 V (AC adaptor)

Current Draw

1500 mA

Dimensions (Dimensiones)

431 (W) x 327 (D) x 104 (H) mm
17 (W) x 12-7/8 (D) x 4-1/8 (H) inches

Weight (Peso)

3.4 kg
7 lbs 8 oz

Accessories (Acessorios)

Owner's Manual
Sound & Parameter List
AC Adaptor
CD-ROM (Editor, USB MIDI Driver)

* *Por el interés de mejorar el productos, las especificaciones y/o operaciones pueden sufrir cambios sin previo aviso.*

USO SEGURO DE LA UNIDAD

INSTRUCCIONES DE PREVENCIÓN DE FUEGO, SHOCK ELÉCTRICO Y DAÑOS PERSONALES

Sobre los mensajes ⚠ AVISO y ⚠ ATENCIÓN

⚠ AVISO	Usado en instrucciones de aviso al usuario, de riesgo de muerte o daños personales graves derivados de un uso inapropiado de la unidad.
⚠ ATENCIÓN	Usado en instrucciones de aviso al usuario, de riesgo de daños personales o materiales derivados de un uso inapropiado de la unidad. *Daños materiales referente a daños o perjuicios causados en el hogar, electrodomésticos, mobiliario y mascotas.

Sobre los símbolos

⚠	El símbolo △ alerta al usuario sobre instrucciones o avisos importantes. El significado específico en el símbolo viene determinado por el diseño del interior del triángulo. Situado a la izquierda, significa advertencia, precaución o
	El símbolo ⃠ alerta al usuario sobre acciones que no deben realizarse. La acción específica prohibida es indicada por el diseño en el interior del círculo. Situado a la izquierda, significa que nunca se debe desmontar la unidad.
	El símbolo ● alerta al usuario sobre acciones que debe realizar. La acción específica está indicada en el diseño en el interior del círculo. Situado a la izquierda significa que se debe desconectar el cable de alimentación de la toma de corriente.

SIEMPRE TENGA EN CUENTA LO SIGUIENTE

⚠AVISO

- Antes de usar esta unidad lea las siguientes instrucciones y el Manual del Propietario

- No abra ni realice ninguna modificación interna a la unidad. ni al adaptador AC.

- No intente reparar la unidad ni sustituir ningún componente de su interior (excepto si este manual le da indicaciones precisas al respecto). Consulte cualquier mantenimiento con su distribuidor, con el Servicio técnico Roland más cercano o con un distribuidor Roland autorizado, de los que aparecen en la página "Información.

Nunca use o guarde la unidad en lugares que estén:

- Sujetos a temperatura extremas (p.ej., la luz directa del sol, en un vehículo cerrado, cerca de un conducto de calefacción, encima de aparatos que generen calor); o:
- Inundados (p.ej., labavos, fregaderos, en suelos mojados); o que estén:
- Expuestos a la lluvia; o que sean:
- Polvorientos; o que estén:
- •Sujetos a altos niveles de vibración.

⚠AVISO

- Para esta unidad, use sólamente un rack o soporte recomendado por Roland.

- Al usar la unidad con un rack o soporte recomendado por Roland, el rack o soporte deben colocarse correctamente para que la unidad quede nivelada y estable. En el caso de no usar un rack o soporte especial, asegúrese de que cualquier ubicación que elija para la unidad, proporciona una superficie nivelada y que mantendrá la unidad estable y sin tambalearse.

No permita que el cable de alimentación de la unidad comparta una toma de corriente con un número excesivo de dispositivos. Sea especialmente cuidadoso usando cables de extensión de corriente.La potencia total de los dipositivos conectados al cable de extensión de corriente nunca debe superar el rango de potencia de éste (watios/amperios). Una sobrecarga puede causar un

- calentamiento del aislamiento del cable e incluso derretirlo.

- Use sólo el cable de alimentación suministrado.

- Nunca doble ni retuerza el cable de alimentación, ni coloque objetos pesados encima de este, ya que podría dañar el cable, causando graves daños y cortocircuitos a la unidad. ¡Los cables dañados representan grave riesgo de incendio y electrocución!

⚠AVISO

- Esta unidad, tanto sola como en combinación con un amplificador y auriculares o altavoces puede generar niveles de sonido capaces de causar la pérdida permanente de audición. No use la unidad a volúmenes altos durante periodos prolongados de tiempo, o a un nivel que le resulte incómodo. Si experimentase pérdida de audición o escuchara pitidos, debería dejar de usar la unidad inmediatamente y consultar un médico especialista.

- No permita que ningún objeto (p.ej, material inflamable, monedas, agujas); o líquidos de ningún tipo (agua, refrescos, etc.) penetren en la unidad.

- Apague la unidad inmediatamente, reite el adaptador AC de la toma de corriente, y solicite servicio de asistencia técnica del servicio Roland autorizado más cercano según se lista en la página de "información" cuando:
  - Se dañé el cable de corriente, o el adaptador o el enchufe; o
  - si se produce humo o un olor raro
  - cuando se hayan derramado líquidos sobre la unidad; o
  - que la unidad haya sido expuesta a la lluvia o se haya mojado; o
  - La unidad no funcione de manera normal o que se vea un cambio en su funcionamiento.

- En hogares con niños pequeños, un adulto debe supervisar la manipulación de la unidad hasta que el niño es capaz de seguir todas las normas esenciales para su correcto funcionamiento.

- Proteja la unidad de impactos fuertes.
- (¡No deje caer la unidad!)

No permita que el cable de alimentación de la unidad comparta una toma de corriente con un número excesivo de dispositivos. Sea especialmente cuidadoso usando cables de extensión de corriente.La potencia total de los dipositivos conectados al cable de extensión de corriente nunca debe superar el rango de potencia de éste (watios/amperios). Una sobrecarga puede causar un calentamiento del aislamiento del cable e incluso derretirlo..

- Antes de usar la unidad en un país extranjero consulte con su distribuidor, al Servicio técnico Roland más cercano o a un distribuidor Roland autorizado, de los que aparecen en la página "Información".

- No reproduzca un disco CD-ROM DO en un reproductor convencional de audio através de la unidad. El nivel de sonido resultante puede causarle pérdida permanente de audición volumen, daños en altavoces u otros componentes del sistema.

⚠ATENCIÓN

- La unidad debe colocarse en un sitio que no interfiera con su adecuada ventilación.

- Esta unidad SH-201 solo debe usarse con soportes Roland KS-12. Usar otros soportes puede generar inestabilidad e incluso lesiones.

- Siempre sujete el cuerpo del enchufe del cable de alimentación, nunca tire del cable, al enchufarlo o desenchufarlo de la unidad o de una toma de corriente.

- Procure que los cables no se enreden. Además todos los cables deben colocarse en lugares fuera del alcance de los niños.

- Nunca se suba a la unidad ni coloque objetos pesados encima de ésta.

- Nunca manipule el cable de alimentación con las manos mojadas al enchufarlo o desenchufarlo de una toma de corriente o de la unidad.

- Antes de mover la unidad, desconecte el cable de la salida de corriente y desconecte también todos los cables conectados a dispositivos externos.

- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desconecte el cable de la salida de corriente.

Siempre que sospeche de la posibilidad de tormenta eléctrica en su área, desconecte el cable de alimentación

Lista de patch

Usuario A

No.	Name	Category
001	Buzz8000	SYN
002	SunFreesia	SYN
003	Moss Buzz	SYN
004	MTownWhistle	SYN
005	Introduction	SYN
006	HauntedHouse	SYN
007	Velo FXM	SYN
008	Cyber Lead	SYN
009	MultiDance02	SYN
010	Ring Lord c1	SYN
011	Ring Lord c2	SYN
012	Float < Back	SYN
013	Sync Aggress	SYN
014	Sawed Flute	SYN
015	Bugger Off!	SYN
016	Flying Sync	SYN
017	Critters	SYN
018	JustDreaming	SYN
019	GiraGira	SYN
020	The Noise	SYN
021	Gary Synth	SYN
022	D Saw TrancE	SYN
023	Detuned Saw	SYN
024	Ultimate Mod	SYN
025	Xtremity Saw	SYN
026	SoftSoloBoo	SYN
027	Trance Pad	SYN
028	Trance Chord	SYN
029	UltimateEuro	SYN
030	JP OctAttack	SYN
031	Detune Saw	SYN
032	Pressyn	SYN
033	BooSoloBoo	SYN
034	JUNO Rave	SYN
035	SuperSawSlow	SYN
036	Trance Wave	SYN
037	SuperSawFast	SYN
038	Powerline	SYN
039	Detune Saws	SYN
040	Bustranza	SYN
041	Noisey	SYN
042	RAVtune	SYN
043	Detuned Pad	SYN
044	Clean?	SYN
045	DelayStrings	SYN
046	BF Lead	SYN
047	DOC Stack	SYN
048	Syn Stack	SYN
049	Saw Stack	SYN
050	Trancy Synth	SYN
051	World Anthem	SYN
052	Houze Clav	SYN
053	PlayLow Dark	SYN
054	Digitaless	SYN
055	You know?	SYN
056	Innercross	SYN
057	Brand X	SYN
058	House Sweep	SYN
059	Sweep Lead	SYN
060	SweepPad w/D	SYN
061	Def Filter	SYN
062	Freedom	SYN
063	Fast Detune	SYN
064	DenMrk Lead	SYN
065	Squeepy	SYN
066	SaturnHolida	SYN
067	Anna Harp	SYN
068	Hyperactiver	SYN
069	Syn Lead	SYN
070	Turbo Five	SYN
071	Old Jam	SYN
072	Retro Rave	SYN
073	HouseParty02	SYN
074	BPF Sweeper	SYN
075	Alpha Time	SYN
076	Alphat	SYN
077	Electricity	SYN
078	Grinder	SYN
079	Bend Rave	SYN
080	Alpha Rave	SYN
081	Club Classic	SYN
082	Rubbery	SYN
083	Polychords	SYN
084	Atmorave	SYN
085	SftFatPolyOB	SYN
086	SftPolyPfive	SYN
087	Poly Key	SYN
088	FM Buzz	SYN
089	KSqr Leed3	SYN
090	Mini Pulse	SYN
091	Pulse Komp	SYN
092	Nu-NRG Synth	SYN
093	Humanoyd Syn	SYN
094	Pulse HiPass	SYN
095	Cult Organ	SYN
096	FunkY Player	SYN
097	Stylez	SYN
098	Carbon Blast	SYN
099	Seq.Synth 3	SYN
100	808 Chords	SYN
101	Synth EP	SYN
102	Cellar Cells	SYN
103	Orb	SYN
104	Jumper	SYN
105	KSqr Lead1	SYN
106	KSqr Lead2	SYN
107	BlipToFly	SYN
108	Sub Signal	SYN
109	Metal Buzz	SYN
110	Flickout	SYN
111	Jazz File	SYN
112	Soaked Saw	SYN
113	ZequenZaw	SYN
114	Sid Bleep	SYN
115	YaaazSeq	SYN
116	CutSeq+Delay	SYN
117	Velcro Synth	SYN
118	BoxBell Rel.	SYN
119	Velo Filt	SYN
120	SAWS Galore	SYN
121	Sqr SEQ	SYN
122	Seq.Synth 1	SYN
123	Seq.Synth 2	SYN
124	Saw SEQ 1	SYN
125	Saw SEQ 2	SYN
126	PortaSqr SEQ	SYN
127	8Bit Kung-Fu	SYN
128	JX Lead	SYN

Usuario B

No.	Name	Category
001	KeyRand Saw	SYN
002	RndClaviator	SYN
003	PKG Key	SYN
004	forSequence	SYN
005	Shrtpin	SYN
006	SMILE :-)	SYN
007	OB Raindrops	SYN
008	5th Saw	SYN
009	Harmony Bazz	SYN
010	PlasmaFields	SYN
011	Synth Clav	SYN
012	FM Harp	SYN
013	Syn Harp	SYN
014	12th Planet	SYN
015	NoisePeaker	SYN
016	Cave Tone	SYN
017	Machina Lead	HLD
018	FullyCharged	HLD
019	MachineBoy	HLD
020	Charged Phsr	HLD
021	Enemy Craft	HLD
022	Infected	HLD
023	MeteorCrater	HLD
024	Terminal Phs	HLD
025	HARD	HLD
026	GroundGT	HLD
027	Detuned TB	HLD
028	DstTBSQR Atk	HLD
029	DistTB SQR	HLD
030	Phaze Baze	HLD
031	KSaw Lead1	HLD
032	KSaw Lead2	HLD
033	CutoffDeluxe	HLD
034	Syn Saw Lead	HLD
035	Kiss My Grts	HLD
036	W-Side Saw	HLD
037	Basic Mg	HLD
038	Legato Saw	HLD
039	LPassRzSawMg	HLD
040	The Prpht TB	HLD
041	Q DualSaws	HLD
042	BandSawMg1	HLD
043	Slow Mg	HLD
044	The Brothers	HLD
045	Digital BPF	HLD
046	Saws Lead	HLD
047	Destroyed Ld	HLD
048	BandSawMg2	HLD
049	HPF Sweep	HLD
050	ArtifFrog	HLD
051	Pulse Line	HLD
052	RetroSynLead	HLD
053	LateFlapSqr	HLD
054	QuackyPSqr	HLD
055	Some Squares	HLD
056	Zooba Dooba	HLD
057	Voyage Mg	HLD
058	Jupiter6 Sqr	HLD
059	Griggley	HLD
060	DualRateSqr	HLD
061	PortaSynLead	HLD
062	Uranus	HLD
063	BandSqrMg	HLD
064	DCOs4ever	HLD
065	Dist Lead	HLD
066	SonicVampire	HLD
067	Buzz Sucker	HLD
068	E.Voice Solo	HLD
069	Electrovox	HLD
070	Beep Mod	HLD
071	MosquitoLead	HLD
072	Blob Crosser	HLD
073	Crush Solo	HLD
074	Synkronizor	HLD
075	Sync Dink	HLD
076	Da Sync	HLD
077	Elect Shock	HLD
078	HC Solo Lead	HLD
079	Nasty Blade	HLD
080	Similar Lead	HLD
081	Syncing Sand	HLD
082	IRobot	HLD
083	Vibrato Saw	HLD
084	GumbyBot	HLD
085	Sister Lead	SLD
086	Trance MS Ld	SLD
087	Zzzolo c1	SLD
088	Zzzolo c2	SLD
089	Old Synth	SLD
090	Basic 1	SLD
091	Mew Lead	SLD
092	Basic 2	SLD
093	Black Hole	SLD
094	PeakArpSine	SLD
095	PekingTriMg	SLD
096	TubbyTriangl	SLD
097	TB-303 Sign	SLD
098	Warm LeadG	BS
099	Square Lead	SLD
100	Sine Mallet	SLD
101	Classy Pulse	SLD
102	Child Flute	SLD
103	Dark Lead	SLD
104	Eat Skip	SLD
105	The Blip	SLD
106	AirWave Solo	SLD
107	TronFlt Solo	SLD
108	TronStr Solo	SLD
109	Trumpet Solo	SLD
110	Bone Solo	SLD
111	SuperSawSolo	SLD
112	JP8 Saw Solo	SLD
113	MTLVoiceSolo	SLD
114	Air Wave	SLD
115	TranceGate	PLS
116	Trancegater	PLS
117	Trance LFO	PLS
118	ARMSBEAT	PLS
119	JP Pulsing	PLS
120	LFO Bass 1	PLS
121	LFO Bass 2	PLS
122	LFO Bass 3	PLS
123	BaZeLiNe	PLS
124	Blue Notes	PLS
125	Cascade	PLS
126	Escapade	PLS
127	SlicedBreath	PLS
128	Maze	PLS

Lista de patch

Usuario C

No.	Name	Category
001	ControlFreak	PLS
002	ComeTogether	PLS
003	Yellow Syn	PLS
004	Wobbler	PLS
005	ABSawLFO	PLS
006	Jazz Fly	PLS
007	Sync Star	PLS
008	Pop 9th	PLS
009	ASleep	PLS
010	LFO Seq	PLS
011	Don`t Eat Me	PLS
012	Line S&H	PLS
013	Strobe 909	PLS
014	Comptron	PLS
015	Dot16LFO Mg	PLS
016	Galaxy	PLS
017	Mars	PLS
018	Blurp	PLS
019	Bottle Clown	PLS
020	Slice Choir	PLS
021	Sync'ed Pass	PLS
022	MetroPoly	PLS
023	Sands of LFO	PLS
024	PanningFrmnt	PLS
025	Bells of Q	PLS
026	TempoLFO OB	PLS
027	SlicedBread2	PLS
028	Bass Engine	PLS
029	OB M6 x2	PLS
030	Plus3 4 Bob	PLS
031	Twang Woo	PLS
032	Mission time	PLS
033	Doink	PLS
034	Arp Saws	PLS
035	Carbon Saw 1	TEK
036	Carbon Saw 2	TEK
037	Carbon Saw 3	TEK
038	Carbon Saw 4	TEK
039	Sidechn Saw	TEK
040	Alphatier	TEK
041	Tops Bee	TEK
042	Unisyn	TEK
043	Mr. Looney	TEK
044	K Tech	TEK
045	Sweep Saws	TEK
046	Rave Party	TEK
047	Horror Chord	TEK
048	Ravelite	TEK
049	Hardstyle	TEK
050	DheliDreamz	TEK
051	Buzzy	TEK
052	Jb`s Hit	TEK
053	MonstaTrick	TEK
054	Hush Hush	TEK
055	Elecstars	TEK
056	Bassin	SBS
057	I Bass You	SBS
058	Poison Bass	SBS
059	DancehalBass	SBS
060	DstSaw Bass	SBS
061	DstSaw Bs PB	SBS
062	AfterSkoolBs	SBS
063	Wide Bass	SBS
064	Quirky Bass	SBS
065	Cyber Bass	SBS
066	Hollow Bass	SBS
067	Monstah!	SBS
068	K Bass 1	SBS
069	8th WxBass	SBS
070	Club Saw04	SBS
071	Carbon Bass	SBS
072	Outside Bass	SBS
073	UK Bass	SBS
074	K Bass 2	SBS
075	Mental Bass	SBS
076	Tweeky Bass	SBS
077	Raid Bass	SBS
078	Round	SBS
079	Detune Bass1	SBS
080	Bad Bed	SBS
081	Dust Saw	SBS
082	JunoWotImean	SBS
083	Dust Bass	SBS
084	TechnoTribal	SBS
085	Pop JunkBass	SBS
086	New Acid Grv	SBS
087	WoodenGroove	SBS
088	RubberBass	SBS
089	FuzzBlockHed	SBS
090	TB Legato	SBS
091	Gloomy Bass	SBS
092	Loco Voco	SBS
093	Now Bass	SBS
094	Goldon Bass	SBS
095	Seq Bass	SBS
096	StabSaw Bass	SBS
097	Poly Bass	SBS
098	Basstrap	SBS
099	Foundation	SBS
100	K Bass 3	SBS
101	K Bass 4	SBS
102	Dome Bass	SBS
103	Thick Bass	SBS
104	XL Too	SBS
105	Atk Syn Bass	SBS
106	Minimal Bass	SBS
107	MC Solid Bs	SBS
108	Detune Bass2	SBS
109	TB Tra Bass	SBS
110	Electro Rubb	SBS
111	Smoothbass	SBS
112	MC-404 Bass	SBS
113	MC-202 Bass	SBS
114	R&B Bass 1	SBS
115	R&B Bass 2	SBS
116	Enorjizor	SBS
117	MG Bass	SBS
118	MC-TB Bass	SBS
119	ArpeggioBass	SBS
120	HipHop Bass1	SBS
121	MG Big Bass	SBS
122	SH-101 Bass	SBS
123	JP-6 Bass	SBS
124	Sky Bass	SBS
125	Big Bass	SBS
126	Mini Bass	SBS
127	MiniMoe Bass	SBS
128	AnalogueBass	SBS

Usuario D

No.	Name	Category
001	So Bass	SBS
002	Kickin'Bass	SBS
003	Phat bass	SBS
004	700 Bass	SBS
005	Pong	SBS
006	R&B Bass 3	SBS
007	R&B Bass 4	SBS
008	R&B Bass 5	SBS
009	Monster TB	SBS
010	TB Clone	SBS
011	Slomo Bass	SBS
012	Wide TB	SBS
013	NU-NRG Bass	SBS
014	R&B Bass 6	SBS
015	Carpet Bass	SBS
016	Inside Bass	SBS
017	hmnicLFO Bs	SBS
018	Acdg Bass	SBS
019	RingerBass	SBS
020	SQ Pan	SBS
021	AcidMoon	SBS
022	Jungle Bass	SBS
023	Sine Bass	SBS
024	R&B Bass 7	SBS
025	PitchBassSqr	SBS
026	LFO Sqr Bass	SBS
027	Rough Bass	SBS
028	SQR+Sub Bass	SBS
029	FallDown Bs	SBS
030	Dub Bass	SBS
031	TR-808 Bass	SBS
032	Organ Bass	SBS
033	Org Atk Bass	SBS
034	Sqr Atk Bass	SBS
035	FM PluckBass	SBS
036	FM Hus Bass	SBS
037	Buum Bass	SBS
038	Solid Bass 1	SBS
039	Goa Bandpass	SBS
040	Goa TB-303	SBS
041	en Mogue	SBS
042	Plastic Bass	SBS
043	Solid Bass 2	SBS
044	Super-G Saw	SBS
045	Killer Bass	SBS
046	Solid Goa	SBS
047	Solid Bottom	SBS
048	HipHop Bass2	SBS
049	HipHop Bass3	SBS
050	HipHop Bass4	SBS
051	AfterHoursMx	SBS
052	ShortSeqBass	SBS
053	AcidousticBs	SBS
054	Hoola Bass	SBS
055	NY83 Bass	SBS
056	Fat FM Bass	SBS
057	Delta Bass 1	SBS
058	Delta Bass 2	SBS
059	AcidPower	SBS
060	Bau Bass	SBS
061	Tabla Bass	SBS
062	Destroyed Bs	SBS
063	Kylie Bass	SBS
064	Metalic Bass	SBS
065	7up Bass	SBS
066	Bubbles	SBS
067	All Round	BS
068	Heavy Bass	BS
069	Fretless Bs1	BS
070	Fretless Bs2	BS
071	FretlessBs P	BS
072	Bass Slide	BS
073	MeanNoHarmBs	BS
074	Upright Pizz	BS
075	Velo fingers	BS
076	P.Bass 1	BS
077	P.Bass 2	BS
078	Nice P /	BS
079	Stick Bass 1	BS
080	Stick Bass 2	BS
081	NiceStick /	BS
082	NewOldGBass	BS
083	Phunk Bass	BS
084	Upright Bs 1	BS
085	Stick Chopz	BS
086	Upright Bs 2	BS
087	Slap Bass	BS
088	Slappin Bass	BS
089	Super Pad	BPD
090	The Organist	BPD
091	Sidechn Pad2	BPD
092	FloorSweeper	BPD
093	Chilled Egg	BPD
094	Sidechn Pad1	BPD
095	Temple Pad	BPD
096	AIRGear OB	BPD
097	PadOfMystery	BPD
098	Tremble	BPD
099	Analogic Pad	BPD
100	Star Truck	BPD
101	70sMovieSyn	BPD
102	AirSweepEFX	BPD
103	Partymonster	BPD
104	AmberPad	BPD
105	TrncPowerPad	BPD
106	LFO Pad Mod	BPD
107	LFOcean	BPD
108	BreathingPad	BPD
109	Tempest	BPD
110	Sweep Pad 1	BPD
111	Sweep Pad 2	BPD
112	Juno Sweep	BPD
113	BPF Syn Pad	BPD
114	SmoothChange	BPD
115	Morphed Silk	BPD
116	Hy Synstring	BPD
117	OB Rezo Pad	BPD
118	Rev Sweep	BPD
119	Phat Pad	BPD
120	DCO Stack	BPD
121	Rise Pad	BPD
122	Penta Pad	BPD
123	Juno Waves	BPD
124	Mod Pad	BPD
125	HPF Ensemble	BPD
126	Steamed Sawz	BPD
127	AiRye Bread-	BPD
128	Unstable BLS	SPD

Usuario E

No.	Name	Category
001	Flutter	SPD
002	ComeBkSeq PD	SPD
003	Breathy Pad	SPD
004	MysticSineSt	SPD
005	Cyber Pad	SPD
006	Sneaky Pad	SPD
007	Keenalogue	SPD
008	Keens` Pad	SPD
009	Grace Pad	SPD
010	Viz Cool	SPD
011	Chaotic Tape	SPD
012	Dive Bomber	SPD
013	Cine EP Min	SPD
014	Cine EP Maj	SPD
015	PlutoPad	SPD
016	Dark Pad	SPD
017	Mad Pad	SPD
018	Pizz Pad	SPD
019	The Pad	SPD
020	Saw Pad	SPD
021	Palm Pad	SPD
022	909 Sweep	SPD
023	Undulate Pad	SPD
024	Cosmosis	SPD
025	Warm Pad	SPD
026	Phaedra	SPD
027	Soft Pad 1	SPD
028	Soft Pad 2	SPD
029	Sine Pad	SPD
030	Heavenly Pad	SPD
031	Analogscape	SPD
032	OB Soft Pad	SPD
033	Classic OB	SPD
034	Sawed String	SPD
035	Ahh Rave	VOX
036	Right&Left	VOX
037	Floor Choir	VOX
038	I see More	VOX
039	Heavens	VOX
040	Lonely Heart	VOX
041	Female Oos	VOX
042	Windy Vox	VOX
043	Digi Voices	VOX
044	Auh Luv Rave	VOX
045	AahVoiceMaj	VOX
046	Sample Age	VOX
047	CalifnSunset	VOX
048	AahVoiceMin	VOX
049	Aah Formant	VOX
050	Eeh Formant	VOX
051	Iih Formant	VOX
052	Ooh Formant	VOX
053	Uuh Formant	VOX
054	MetalVoice1L	VOX
055	MetalVoice2L	VOX
056	MetalVoice3L	VOX
057	Puwa	VOX
058	Dance Grand	PNO
059	128voice Pf	PNO
060	Epic House	PNO
061	Piano Trance	PNO
062	Honktonkhous	PNO
063	Suitcase wTr	EP
064	Suitcase EP	EP
065	EP Chd Menu	EP
066	EP Maj 9th	EP
067	EP Maj 11th	EP
068	EP Min 11th	EP
069	Suitable EP	EP
070	Rez Keys	EP
071	Clean E.Pno	EP
072	Sine EP+	EP
073	Talkin EP	EP
074	Psychic Rds	EP
075	Wah EP	EP
076	Noir	EP
077	StageEP w/Tr	EP
078	Back2the60s	EP
079	Creep	EP
080	Old EPX	EP
081	ChicagoWurly	EP
082	Gentle Wurly	EP
083	Wirle EeePee	EP
084	Dist Wurly	EP
085	FM E.Piano	EP
086	FM Detune EP	EP
087	Clavi	KEY
088	Funky D	KEY
089	Pulse Clav	KEY
090	Analog Clavi	KEY
091	Harpsichord	KEY
092	Digi Key	KEY
093	Cold Key	KEY
094	E.Organ 1	ORG
095	E.Organ 2	ORG
096	Organic	ORG
097	Percs Organ	ORG
098	Fake Organ	ORG
099	Vade Retro	ORG
100	Club Organ	ORG
101	Continential	ORG
102	Bright Organ	ORG
103	Hippy Organ	ORG
104	Old Hus Org	ORG
105	Clubless Org	ORG
106	Plastic	ORG
107	Church Org	ORG
108	Rave Organ	ORG
109	PositiveVibe	MLT
110	Vibe Sync	MLT
111	Attack Vibe	MLT
112	Vibraphone	MLT
113	FM Mallet	MLT
114	Seq Fodder	MLT
115	Mu Island	MLT
116	Islanalaphon	MLT
117	Glockenspiel	MLT
118	Xylophone	MLT
119	MusicBox	MLT
120	Marimba	MLT
121	Balaphone	MLT
122	Steel Drums	MLT
123	Pope	BEL
124	Lil' Bell	BEL
125	FantabellSub	BEL
126	Small Bell	BEL
127	Synth Bell	BEL
128	Kalimbells	BEL

Usuario F

No.	Name	Category
001	Tubular-Bell	BEL
002	Ring Sine	BEL
003	Nylon Gt	AGT
004	Guitar Pick	AGT
005	PureAcoustic	AGT
006	Bright Nylon	AGT
007	Clean TC	EGT
008	CleanEG w/Tr	EGT
009	BPF Guitar	EGT
010	Funk Gtr	EGT
011	FnkDittyMute	EGT
012	Gut Feelin	EGT
013	CleanGtrCut	EGT
014	VeloWahDMute	EGT
015	ReTrigDsMute	EGT
016	AutoWahMute	EGT
017	LFO Wah Riff	EGT
018	Air Guitar	EGT
019	Lo-Fi Gtr	EGT
020	Wah Gtr Riff	EGT
021	Dub Tales	EGT
022	Clean Slide	EGT
023	MuteFall /	EGT
024	Power Riff	DGT
025	DistGtrChord	DGT
026	Gtr Cut	DGT
027	DistGtrRiff1	DGT
028	DistGtrRiff2	DGT
029	Gtr Trill	DGT
030	String Ensem	STR
031	VinylHousStr	STR
032	K Strings	STR
033	Mack Low Str	STR
034	Quick Str	STR
035	STR Attack	STR
036	Hybrid Str 1	STR
037	Hybrid Str 2	STR
038	JV Strings	STR
039	Vinyl Strngs	STR
040	Melo Tapes	STR
041	Tricky Tape	STR
042	Tremolo SFZ	STR
043	Finale	STR
044	ScaryStringz	STR
045	Sad Strings	STR
046	SadOrchestra	STR
047	Hero dies	STR
048	Radio 30's	STR
049	Queasy	STR
050	Golem	STR
051	StrChord Maj	STR
052	StrChord Min	STR
053	SynStrings	STR
054	Super SynStr	STR
055	TranceString	STR
056	OB Slow Str	STR
057	OB Strings	STR
058	Cyber String	STR
059	VlnPizzicato	STR
060	Lo Pizz Sect	STR
061	Wide Satin	FLT
062	Flute Pipe	FLT
063	Pan Flute	FLT
064	AfricanFlute	FLT
065	Jazzy Flute	FLT
066	McFlute Atk	FLT
067	Faked Flute	FLT
068	TronM Flute	FLT
069	TronFlute5th	FLT
070	Flute FX	FLT
071	Flute Gliss	FLT
072	FluteSoloist	FLT
073	Pan Duo	WND
074	Whistle	WND
075	Nu Skl SynBr	SBR
076	Wide SynBrs	SBR
077	Silky JP	SBR
078	Special Saw	SBR
079	Detuned DCOs	SBR
080	Silk Pad	SBR
081	Cheap SynBrs	SBR
082	Synth Brass	SBR
083	Spit Brass	SBR
084	Big OctBrass	BRS
085	Brs wAtk	BRS
086	So Horny	BRS
087	Pop Brs Atk	BRS
088	Brass Stack	BRS
089	Cres Brass	BRS
090	30's Tpt	BRS
091	Stereo Brass	BRS
092	ThunderBrass	BRS
093	Soft Brass	BRS
094	Solo Tpt	BRS
095	Learn Trumpt	BRS
096	Grit Brassh	BRS
097	MuteTrumpet	BRS
098	Yo mileage	BRS
099	Brass Fall	BRS
100	Brs Atk/Fall	BRS
101	Mercury Fall	BRS
102	AltoSoftSax	SAX
103	Breathy Sax	SAX
104	Slow BlowSax	SAX
105	LatinTnr Sax	SAX
106	Sax FX 1	SAX
107	Sax FX 2	SAX
108	Strong Harp	PLK
109	HPF Kalimba	PLK
110	Fluttack!!	ETH
111	Steel Pan	ETH
112	Symbiotech	ETH
113	Bombay	ETH
114	Real Sitar	ETH
115	Sitar LFO	ETH
116	Maharagna	ETH
117	FarOutSGliss	ETH
118	TribalRitual	ETH
119	Tsugaru Road	ETH
120	It Began in	ETH
121	Duel Ethno	ETH
122	Ethno Keys	ETH
123	NoiseBubbles	FX
124	Repair Man	FX
125	Old Arcade	FX
126	A Message	FX
127	Hitting	FX
128	Proppellers	FX

Lista de patch

Usuario G

No.	Name	Category
001	Alarm	FX
002	Ghostbird	FX
003	RacingRotors	FX
004	Bigbird	FX
005	Eject?	FX
006	Lifeform	FX
007	Swarm	FX
008	D2R2	FX
009	Mothership	FX
010	RollingUDEFX	FX
011	Warning Sign	FX
012	NoAirDownEFX	FX
013	Accident	FX
014	JETJETDOWN X	FX
015	MovingLights	FX
016	BikeMenGT	FX
017	OnOffWorld	FX
018	Speaker Kill	FX
019	Squeak Door	FX
020	Uplifter >>>	FX
021	OCTKickBass	FX
022	WaitnOutside	FX
023	Back to Jazz	FX
024	Ambivalenz	FX
025	Dub VoxChord	FX
026	Non Smoker	FX
027	Pacifica	FX
028	Autumn Wind	FX
029	Console	FX
030	Ants	FX
031	Moon Shine	FX
032	GK Riff	FX
033	Breath Hit	FX
034	Smooth Jet	FX
035	Lazer Points	FX
036	Mod Hit	FX
037	DownThePitch	FX
038	DnB Fall	FX
039	Let it beep	FX
040	Touch EF	FX
041	MagneticStrm	FX
042	Take Effect	FX
043	Random LFO	FX
044	S&H Voc	FX
045	Nasty Filt	FX
046	2Matt Colors	FX
047	Sync Tone	FX
048	Down The Hit	FX
049	Boost Tom	FX
050	Perk Breath	FX
051	Transport	FX
052	GK Ready	FX
053	to the stars	FX
054	Destructo	FX
055	3D Flanger	FX
056	Sub Atmosphe	FX
057	Liquid Air	FX
058	Rev Cord	FX
059	Autovox	FX
060	Randooom	FX
061	Mad Mod	FX
062	Q Jet FX 01	FX
063	Abduction	FX
064	Flipper Talk	SFX
065	Falling Coin	SFX
066	Car Start	SFX
067	Bomb	SFX
068	Firework	SFX
069	Helicopter	SFX
070	Spring 1	SFX
071	Spring 2	SFX
072	Wind	SFX
073	Bad Dog	SFX
074	Scary Vibes	SFX
075	Turn on!	SFX
076	Broken Heart	SFX
077	Mount Doom	SFX
078	Wolfmen	SFX
079	808 Hit 1	HIT
080	808 Hit 2	HIT
081	808 Hit 3	HIT
082	808 Hit 4	HIT
083	808 Hit 5	HIT
084	808 Hit 6	HIT
085	808 Hit 7	HIT
086	808 Hit 8	HIT
087	808 Hit 9	HIT
088	808 Hit 10	HIT
089	808 Hit 11	HIT
090	808 Hit 12	HIT
091	808 Hit 13	HIT
092	Massive Hit	HIT
093	Nu OrchBlast	HIT
094	Why?	HIT
095	BigApple Hit	HIT
096	Tough Hit	HIT
097	Studio 54	HIT
098	Minorities	HIT
099	BruselSprout	HIT
100	Voxbox	HIT
101	Our Chord	HIT
102	K Stab Hit	HIT
103	Funk Chunk 1	HIT
104	UltraBNoizSD	HIT
105	Chill Hit	HIT
106	Bell End	HIT
107	Pit Hit	HIT
108	Ruff Neck	HIT
109	Sitar Hits	HIT
110	Tekno ChdHit	HIT
111	Orch Hit	HIT
112	Happy Hit	HIT
113	Funk Chunk 2	HIT
114	Cheezy Movie	HIT
115	Mojo Man	HIT
116	Philly Hit	HIT
117	Neo Hit	HIT
118	HardHitnHous	HIT
119	Disminished	HIT
120	Tablabaya	PRC
121	Hip Pluck	PRC
122	Udu/Udo	PRC
123	Asian Gong	PRC
124	Timpani	PRC
125	TR808 Kick	DRM
126	NY83 SD	DRM
127	TR909 Snare	DRM
128	Blip SD	DRM

Cuadro de correspondencia entre Bank Select y Program Change

Group	Number	Bank Select		Program Number
		MSB	LSB	
USER A	001–128	81	00	1–128
USER B	001–128	81	01	1–128
USER C	001–128	81	02	1–128
USER D	001–128	81	03	1–128
USER E	001–128	81	04	1–128
USER F	001–128	81	05	1–128
USER G	001–128	81	06	1–128
USER H	001–128	81	07	1–128
CARD A	001–128	81	32	1–128
CARD B	001–128	81	33	1–128
CARD C	001–128	81	34	1–128
CARD D	001–128	81	35	1–128
CARD E	001–128	81	36	1–128
CARD F	001–128	81	37	1–128
CARD G	001–128	81	38	1–128
CARD H	001–128	81	39	1–128

NOTAS IMPORTANTES

Además de las indicaciones listadas en "USO SEGURO DE LA UNIDAD" pag. 8–9, por favor lea y observe lo siguiente:

Alimentación

- No utilice esta unidad en la misma toma de corriente con otro dispositivo que pueda generar ruido de línea (como un motor eléctrico o un sistema de iluminación).
- Antes de conectar la unidad a otros dispositivos, apague todos los dispositvos. Esto le ayudará a prevenir un mal funcionamiento o daños en los altavoces u otros dispositivos

Ubicación

- El uso de la unidad cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos que contengan grandes transformadores de corriente), puede generar zumbidos. En este caso cambie la orientación de la unidad o colóquela en un lugar lejos de la fuente de inteferencia.
- Este dispositivo puede causar interferencias en la recepción de radio o televisión. No use esta unidad en las proximidades de este tipo de receptores.
- Los dispositivos de comunicación inalámbricos, como teléfonos móbiles, pueden generar ruido si se utilizan cerca de la unidad. Este ruido podría ocurrir al recibir o realizar una llamada telefónica o durante la conversación. En caso de experimentar este tipo de problemas, coloque sus dispositivos inalámbricos a mayor distancia de esta unidad o simplemente apáguelos.
- No deje la unidad expuesta a la luz directa del sol ni cerca de dispositivos que irradien calor, dentro de un vehículo cerrado o sujeto a temperaturas extremas. El calor excesivo puede deformar o decolorar la unidad.
- En cambios de ubicación de la unidad de un lugar a otro en que la temperatura y humedad sean muy diferentes, es posible que se formen gotas de condensación dentro de la unidad. Si usa la unidad en estas condiciones, puede causarle daños o un mal funcionamiento. En este caso, la unidad debe permanecer sin funcionar durante varias horas hasta que la condensación se haya evaporado por completo.
- No deje objetos encima del teclado. Puede causar un mal funcionamiento a la unidad, p.ej., teclas que dejan de producir sonido..

Mantenimiento

- Use un trapo limpio y seco para limpiar la unidad, o uno que haya sido ligeramente humedecido con agua. Para eliminar la suciedad importante, use un trapo impregnado con un detergente suave y no abrasivo. Luego asegúrese de secar completamente la unidad con un trapo suave y seco.
- Nunca use benzina, alcohol nidisolventes de ningún tipo para evitar la posible deformación o decoloración de la unidad. .

Reparaciones y DATOS

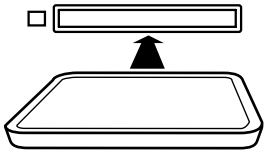
- Por favor sea consciente de que el contenido de la puede perderse de forma irreversible debido a un mal funcionamiento o del uso inadecuado de la unidad. o también cuando la unidad se envia a reparar. Para evitar el riesgo de perder información importante, recomendamos que periodicamente guarde una copia de seguridad de los datos importantes que haya almacenado en la memoria de la unidad, o en una tarjeta de memoria o en otro dispositivo MIDI. (p.ej., un secuenciador). Roland no se hace responsable por esa pérdida de datos.

Precauciones adicionales

- Desafortunadamente puede resultar imposible recuperar el contenido de la información almacenada en la memoria de la unidad, una tarjeta de memoria o en otro dispositivo MIDI (p.ej. un secuenciador) una vez esta se ha perdido. Roland Corporation no se hace responsable de ninguna pérdida de información.
- Sea cuidadoso al usar los botones, deslizadores u otros controles de la unidad así como al usar sus jacks y conectores. Una manipulación forzada puede provocar un funcionamiento incorrecto.
- Durante el funcionamiento normal, la unidad generará una pequeña cantidad de calor.
- Par evitar molestar a sus vecinos, procure mantener el volumen a unos niveles razonables. Puede usar auriculares. De este modo no tiene que preocuparse por molestar las personas de su alrededor (especialmente a altas horas de la noche).
- Cuando necesite transportar la unidad, colóquela en la caja, (incluyendo su almohadillado de origen a ser posible). De no ser posible, necesitará usar meterial de embalaje equivalente.
- Use sólamente el pedal de expresión especificado (DP-8; de venta por separado). Conectar otros pedales de expresión puede causar un mal funcionamiento o daños en la unidad.
- Use un cable Roland para realizar la conexión. Al usar cualquier otro tipo de cable, por favor tome las siguientes precauciones.
- Algunos cables contienen reóstatos. No use cables que contengan reóstatos para conectar a esta unidad. El uso de este tipo de cables puede causar un nivel de sonido extremadamente bajo o inaudible. Para mayores especificaciones sobre los cables, contacte con el fabricante de cablee.
- La sensibilidad del controlador D Beam cambiará dependi endo de la cantidad de luz. cercana. Si no funciona como usted espera, ajuste la sensibilidad apropiada para la luminosidad del lugar.

Antes de Usar las Tarjetas

- Inserte cuidadosamente la tarjeta de memoria –hasta que se encuentre firmemente en su lugar.



- Nunca toque los terminales de la tarjeta de memoria. También, evite ensuciar los terminales.
- La ranura de la tarjeta de memoria de esta unidad acepta las tarjetas de memoria CompactFlash. Los medios de almacenamiento de microunidades no son compatibles.
- Las tarjetas de memoria son construidas utilizando componentes de precisión; manipule las tarjetas cuidadosamente, prestando particular atención a lo siguiente.
  - Para prevenir el daño de electricidad estática a las tarjetas, asegúrese de descargar toda electricidad estática de su propio cuerpo antes de manipular las tarjetas.
  - No toque o permita que un metal tenga contacto con la parte del contacto de las tarjetas.
  - No tuerce, deje caer, o someta las tarjetas a un choque o vibración.
  - No guarde las tarjetas bajo luz solar directa, en vehículos cerrados, y otros lugares (temperatura de almacenamiento: -25 a 85ºC).
  - No permita que las tarjetas se humedezcan.
  - No desmonte o modifique las tarjetas.

Manipulación de CD-ROMs

- Avoid touching or scratching the shiny underside (encoded surface) of the disc. Damaged or dirty CD-ROM discs may not be read properly. Keep your discs clean using a commercially available CD cleaner.

Copyright

- La ley prohíbe la grabación, distribución, venta, préstamo, funcionamiento público, difusión no autorizada, o similares, en todo o en parte, de un trabajo (composición, video, difusión, funcionamiento público musical, o similares) cuyo copyright pertenezca a una tercera parte.
- No utilice esta unidad para propósitos que podrían infringir un copyright que pertenezca a una tercera parte. No asumimos responsabilidad alguna con respecto a alguna infracción del copyright de terceras partes que aparezca a través del uso de esta unidad.

* *Microsoft y Windows son marcas registradas de Microsoft Corporation.*

* *Windows® es conocido oficialmente como: "Microsoft® Windows® operating system."*

* *Apple y Macintosh son marcas registradas de Apple Computer, Inc.*

* *Mac OS es una marca registrada de Apple Computer, Inc.*

* *Pentium es una marca registrada de Intel Corporation.*

* *Todos los nombres de productos mencionados en este documento son marcas o marcas registradas de sus respectivos propietarios.*

* *CompactFlash y son marcas registradas de SanDisk Corporation y licenciadas por CompactFlash association.*

* *Roland Corporation es una licenciataria autorizada de CompactFlash™ y las marcas registradas CF logo ( ).*